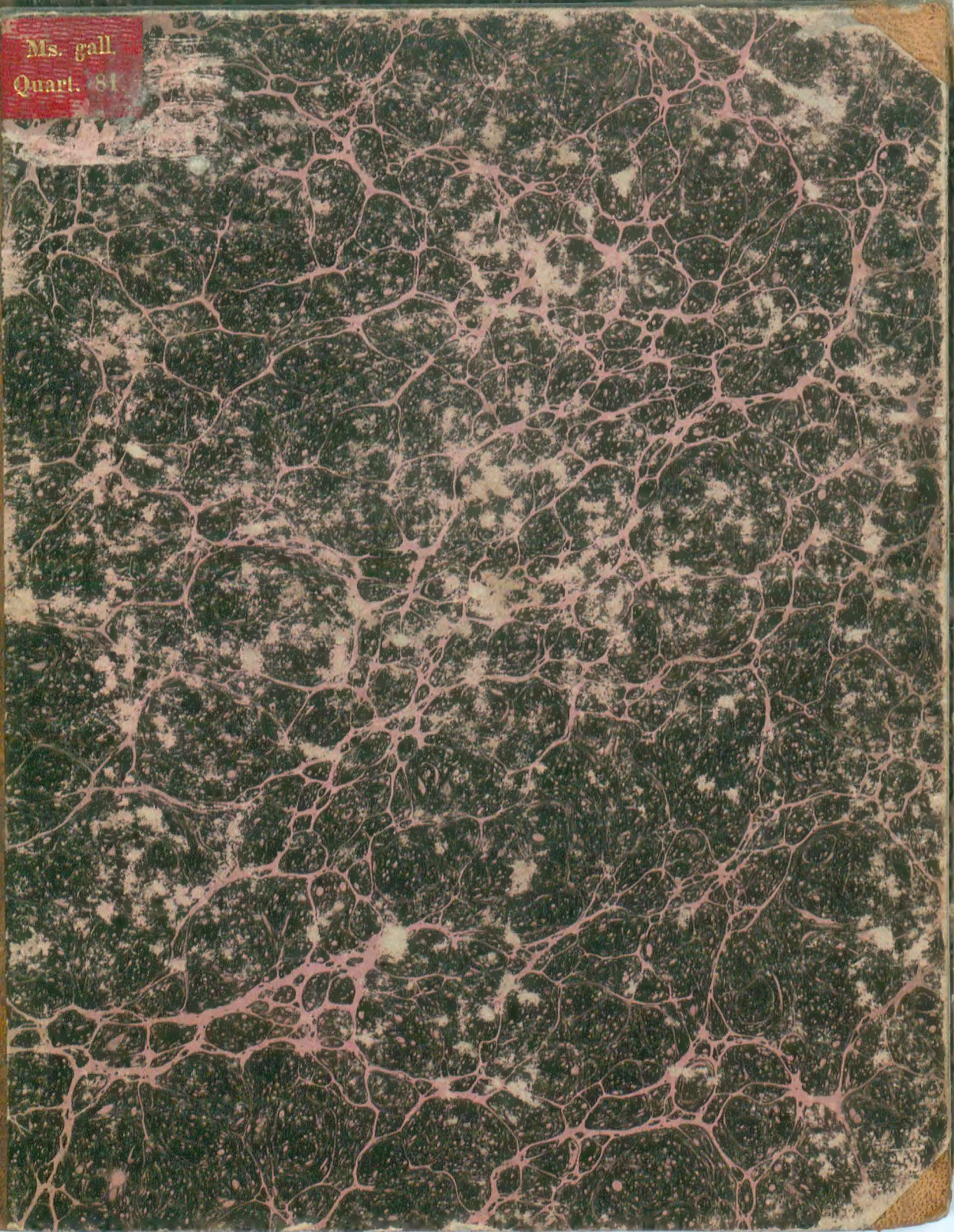


Ms. gall.  
Quart. 81





acc 2497

M. 175

Découvertes  
sur le  
cavalier  
(aux échecs)

par

C. F. J. (Jenrich)  
ac

St. Pétersbourg 1837

Imprimerie de C. Wienthaeber.





Ex  
Biblioth. Regia  
Berolinensi.

Découvertes  
sur le cavalier.

2

Quelques-uns des meilleurs auteurs sur le jeu des  
échecs s'accordent à observer : " que la force du cavalier  
domine constamment vers la fin de la partie. " Voir les  
ouvrages de Philidor, Allgaier, L'Herminier et d'autres \*).

Sur  
Philidor / Note  
non corrigée  
(Aug. de la P. 255)  
Mons. Turgot.

Cette observation ne saurait, sans doute, être prise à la lettre.  
Car, en ce cas, comment expliquer cet autre fait dont aucun  
joueur ne doute, je veux parler de l'équivalence du fou et du  
cavalier, tant au commencement, que vers le milieu et la  
fin de la partie ? Si la valeur du cavalier diminue, sans  
que celle du fou changeât notablement (et aucun auteur ne  
parle de la diminution de cette dernière, qui, en effet, n'existe  
pas), comment l'équivalence de ces pièces pourrait-elle encore  
se conserver vers la fin, au point qu'aucun joueur  
n'hésite à les changer, si le cas l'exige ? Il y a plus :  
D<sup>ns</sup> une fin de partie, où il s'agit d'attaquer et de dé-  
fendre des pions, un très-grand nombre de joueurs préfè-  
rent le cavalier au fou, et croient gagner par lui, puis-  
qu'il se porte indifféremment sur les cases blanches et  
les cases noires, avantage dont le fou est privé. Il est  
vrai que, d'un autre côté, le mat avec les deux ca-  
valiers seuls, ainsi que celui de la tour et du cavalier  
contre une tour est impossible, et que deux cavaliers  
portant contre la reine ; mais on peut répondre que,  
sans compter la possibilité d'initer ces cas, ils

à l'observation que l'on fait ordinairement est celle-ci : " que,  
vers la fin de la partie, la valeur du pion et de la tour  
augmente, tandis que celle de la reine et du cavalier diminue. "



il ne diminue point du tout la domination de la  
force du cavalier, mais simplement une généralité qui lui  
est vraie dans ces positions finales; de même que l'im-  
possibilité de mener à dame avec un fou le pion d'une tour,  
si la case du roi où l'on vise, n'est pas de sa couleur,  
n'entraîne pas non plus la diminution de la force du  
fou. — Il résulte de cet examen, que l'observation relative  
au cavalier que nous avons citée au commencement,  
n'est pas tout à fait exacte, ou plutôt que le fait dont  
il s'agit, n'est pas encore connu en ses termes véritables.  
Une chose de pareil nous est, en effet, révélée par  
l'expérience, mais d'une manière beaucoup trop vague pour  
que sa juste valeur fut immédiatement appréciable.

Qu'on ne croie pas, sur nous empreintes de l'ajouter, que  
notre intention ici soit de jeter le moindre blâme sur les  
cervains, judicieux que nous avons nommés à tort en s'expri-  
mant comme nous ! nous dit, ils avaient sans doute un  
sentiment parfait du rent qu'il fallait attacher à leurs  
paroles. Ce dont il s'agit ici, c'est d'éclaircir sur ce sens  
les personnes, qui, n'ayant pas suffisamment approfondi  
le jeu, pourraient risquer de prendre trop à la lettre  
la parole des maîtres.

Le royaume du cavalier est de bien agir dans la  
mêlée, sans être gêné par elle, puisqu'il peut se porter  
au-dehors <sup>des</sup> des pièces amies et ennemies, et qu'il a  
une marche différente de celle des autres. La grande  
force tient donc aux positions embarrassées, l'isolement  
de l'ennemi l'affaiblit : qu'est-ce à dire ? Ce n'est pas que  
sa valeur intrinsèque en soit diminuée, mais son effet est



plus grand ou bien son attaque est plus dangereuse, si l'ennemi a d'autres pièces à sa disposition, que s'il est entièrement ouvert; surtout, et cela va sans dire, si ce sont des pièces plus faibles, c'est à dire des pions. En d'autres termes, il est apte à gêner l'ennemi par ses propres moyens de résistance, qu'évidemment si une forte attaque ajoute à la mêlée. — Ainsi, ce que le cavalier est exposé à perdre toujours davantage vers la fin du jeu, ce n'est pas une partie de sa valeur propre, c'est ce moyen d'action indirecte par les autres pièces, moyen d'action qui peut exister tout aussi bien dans les fins de partie, quoique les chances pour lui deviennent plus rares à mesure que le jeu avance. De là l'impossibilité de deux matières plus haut, et la difficulté majeure du mas d'un fou et d'un cavalier contre le roi seul; de là le mas de la reine contre les deux cavaliers ou contre un cavalier et un fou.

Nous sommes heureux de pouvoir donner dans ce mémoire des preuves très frappantes de ce que nous venons d'avancer, qui, nous l'espérons, serviront à disculper le cavalier du reproche qu'on lui a adressé, en faisant voir, que son efficacité apparente ne dépend pas, à vrai dire, de l'époque plus ou moins avancée de la partie, mais de la possibilité de faire agir ces officiers sur les positions embarrassées de l'ennemi, surtout contre des pions.

Tout le monde voit que le mas avec un cavalier seul contre le roi isolé est impossible. Cependant, il y a, comme nous l'exposerons avec détail dans ce mémoire, un très-grand nombre de positions particulières.

où le mat avec le cavalier seul contre un roi et un  
pion est possible; et un système régulier de positions très-  
diverses où le mat du cavalier contre deux, trois ou un plus  
grand nombre de pions est assuré; ce qui pourrait paraître  
surprenant au premier abord, mais qui n'est qu'une consé-  
quence remarquable des principes exposés plus haut. —  
Les positions que nous venons de citer, n'ont pas été,  
que je sache, discutées avec toute l'attention que réclame  
leur grand intérêt et leur nombre. Quoique l'existence  
de deux ou trois de ces cas ait été connue, et celle  
de quelques autres simplement affirmée par certains  
auteurs, on ne se doutait guère de leur grand nombre,  
et l'on regardait comme des exceptions et des accidents,  
des jeux qui tiennent à un système nouveau et  
général.

Les premiers pas dans cette théorie ont été  
faits par deux auteurs maîtres: l'Arabe Hammam et  
le Napolitain Salvi. C'est à ce qu'ils avaient trouvé  
depuis longtemps que l'on s'était arrêté jusqu'à ce jour.  
Comme il est probable que le plus grand nombre de nos  
lecteurs ne connaissent ni l'une ni l'autre des fins de  
partie où Hammam et Salvi ont corrigé leurs dé-  
monstrations, et comme ces parties renferment d'ailleurs,  
en quelque sorte, les premiers éléments de la théorie que  
nous développerons dans ce mémoire, nous commencerons  
par les présenter sous la forme que leurs auteurs leur  
ont donnée. — Voici le jeu de Hammam, le sixième-vingtième



de la collection \*)

Position des blancs : voir F1, cavalier E2  
noirs : — #1, pion #3.

Les blancs commencent.

Blanc 1. Cav. E2 - G3 + Roi #1 - #2

2. — G3 - F5 — — #2 - #1

3. Roi F1 - F2 — — #1 - #2

4. Cav. F5 - E3 — — #2 - #1

5. — E3 - F1 — — Roi #3 - #2

6. — F1 - G3 #.

Ainsi a-t-il regardé comme un des plus ingénieux  
de la collection de Stamina ; mais cette collection  
étant presque entièrement composée de fins de partie  
as-finales, on n'a pas fait attention aux principes  
qu'il renferme.

J'observe, uniquement pour plus de liaison avec  
les développements qui vont suivre, que les blancs  
auraient pu tout aussi bien, au 2<sup>me</sup> coup, porter le cavalier  
sur E4 puis au 4<sup>me</sup> sur D2, ce qui leur aurait  
de même fait atteindre F1 au 5<sup>me</sup>. Les noirs ne  
pourraient pas au 3<sup>me</sup> coup, avancer le pion sans  
s'exposer au mat immédiat du cavalier sur G3.

Voici maintenant la partie de Talvio, rapportée  
dans l'ouvrage de mon illustre compatriote Colli de

(De Talvio's block  
p. 135.)

(p. 528  
p. 70)

\*) Nous nous sommes permis de transcrire la  
partie de Stamina de la région A de l'indiquer qu'elle aura  
pu être l'auteur à la région H. ... nous n'avons eu cela que  
le but de laiser aux développements ultérieurs de votre mémoire.



Noir.  
 Pr. M. No. F2, cavalier G8  
 — — No. No. H2, pion #3 et G6.

La partie doit être gagnée par les blancs, que ce  
 soient eux ou bien les noirs qui commencent.

Les blancs commencent.

Blanc 1. Cav. G8 - F6 - No. pion G6 - G5  
 2 — F6 - G4 + No. H2 - H1  
 3 No. F2 - F1 — Pion H3 - H2  
 4 - Cav. G4 - F2 +

(+ mat)

Noir remarquera qu'il y avait en outre deux  
 autres manières de jouer de la part des noirs,  
 mais les blancs auraient dû toujours faire les  
 mêmes coups, c'est à dire atteindre avec le cavalier  
 la case G4, et le mat aurait été inévitable au  
 4<sup>me</sup> coup.

Si les noirs commencent, la technique du jeu de leurs  
 adversaires doit toujours rester la même: il faut  
 avant tout que leur cavalier parvienne le pion sur la  
 case G4, et puis qu'il parvienne à une des cases  
 F2 ou G3 pour donner mat. Voici la manière  
 de jouer des noirs qui tient le plus longtemps  
 le jeu en suspens.

Si les noirs commencent

Noir. 1. No. H2 - H1 - M. Cav. G8 - F6  
 2 — H1 - H2 — — F6 - G4 +  
 3 — H2 - H1 — — No. F2 - F1  
 4 - Pion G6 - G5 — — F1 - F2  
 5 - H3 - H2 — — Cav. G4 - E3  
 6 - G5 - G4 — — E3 - F1  
 7 - G4 - G3 + — — F1 - G3 + mat.



entre quatre autres manières de jouer, j'en choisirai encore une; le lecteur trouvera les autres sans difficulté.

- N. 1. P. 96-95 - H. Cas. 90-70
- 2 - 95-94 -- Cas. 76-94 +
- 3. Roi H2-H1 -- Roi 72-71
- 4- P. H3-H2 - - Cas. 94-72 + mat

Je ne sais si Salvi ou Colli ont déjà remarqué que les Blancs jouent aussi, si les noirs commencent, du moins de l'autre côté, rapporté, ce qui est positif, c'est que Koth, en l'annonçant pour la première fois dans son excellent ouvrage l'annoyant pour la première fois dans le plus compliqué, celui d'écouter, et en examinant le cas le plus compliqué, celui que nous avons analysé d'abord, ne l'a pourtant pas démontré exactement. Cette erreur, de la part d'un aussi savant écrivain, ne peut, d'ailleurs, être qu'une inadvertance. Au lieu de faire tirer aux blancs le roi au 1<sup>er</sup> coup, il leur fait jouer Cas. 94-93, et puis aux noirs, Roi 96-95, sur quoi il fait replacer aux blancs le cavalier sur 94, et la partie est évidemment gagnée pour eux. Mais rien ne force les noirs d'avancer leur pion sur 95, ils peuvent replacer le roi sur H2, leur adversaire serait alors obligé de reculer <sup>le</sup> son 94, et aurait ainsi fait un coup en pure perte, sans avoir en rien avancé ses affaires. Et s'il devait être sur 71 il ferait encore un plus grand nombre de coups absolument inutiles, car, pour forcer le mat, il faudrait nécessairement revenir sur la case 94, et puis jouer comme nous l'avons indiqué.

Ce mat exigeant un calcul assez fin, on a été porté

Tally. 8 Colli 178  
amalgamé  
au 1<sup>er</sup>  
139) fait voyez  
autres parties  
voir

de l'autre 95 au 1<sup>er</sup>  
220 p. 26 au 1<sup>er</sup>  
voir à l'ann. p. 140







en effet, pourvu que le cavalier blanc puisse, sans  
engagement, atteindre les cases  $g3$  ou  $F2$ . La partie  
sera évidemment gagnée si le cavalier pourra même alors  
être remplacé par un fou blanc (voir pour le noir (2)).

En somme, le roi noir se trouvant sur  $H1$ , soit  
sur  $H2$ , et le roi blanc sur  $F1$ . Je dis d'abord  
que les blancs gagnent, s'ils commencent et si leur cavalier  
peut se porter au premier coup sur  $g3$  (savoir s'il occupe  
les cases  $E2$ ,  $E4$ ,  $F3$  ou  $H5$ ). L'adversaire se fera d'après  
cela (voir plus bas). Mais si dans cette position  
les noirs commencent, la partie serait nécessairement  
nulle. Leur défense devrait consister à ne jouer que le  
roi, mais à avancer dans le moment le pion, pour se  
faire pat, si le cavalier s'éloignait de manière à ne  
pouvoir plus donner échec. — Voici d'ailleurs l'exposé  
complet de cette défense :

1. Roi  $H1-H2$  — Noir. Roi  $F1-F2$  C'est un coup obligé,  
car si les blancs avaient  
leur cavalier le roi noir s'élèverait  
par la case  $g3$ .

2.  $H2-H1$  — Car.  $F3-g3$  +. Si le cavalier  
blanc au lieu de donner échec, jouait autrement, l'adversaire  
avancerait dans le moment son pion  $H3$ , et forcerait les  
blancs, au lieu de laisser échapper le roi noir au lieu  
de le faire pat.

3.  $H1-H2$  — Car  $g3-F1$  + Ils avaient placé le cavalier  
au lieu pat, puis sur  $F1$ , ils auraient été obligés, au coup  
suivant, de lever le roi pour empêcher le pat, ce qui  
aurait ramené le jeu à sa première position.

4.  $H2-H1$  — Car  $F1-E3$ .

5. Pion  $H3-H2$  — Mais si les noirs négligent de se faire pat,  
ils perdent nécessairement la partie. En voici  
la preuve :



5. Noir #1-#2 — M 5 Cav. 93-94+  
 6 — #2-#1 — — — — — Noir — F2 — F1  
 7 Noir #1-#2 — — — — — Cav. 94 — F2 — F1.

La position des rois et du pion noir restant la même, les blancs ont encore gagné, s'ils commencent et si leur cavalier peut atteindre en un coup la case F2 (soit s'il coupe les cases D1, D3 ou G4), puisqu'il donne échec au F2 et se place ensuite sur E4; le roi noir devra revenir sur #1, et la continuation sera :

Bl. 3. Roi — F1 — F2 — Noir Roi #1-#2  
 — — — — — #2-#1  
 — — — — — Cav. E4 — D2 — — — — —  
 5 — — — — — D2 — F1 — — — — —  
 6 — — — — — F1 — G3 + mat

mais, les noirs continuant, la partie sera nulle, car ils joueront Roi #1-#2, pour ne pas le laisser échapper, le roi blanc devra se placer sur F2, puis le roi reviendra sur #1, et le roi blanc sera encore obligé de revenir sur F1. Puisque le cavalier blanc ne pouvant en deux coups atteindre la case G3, dès qu'il bouge, le roi noir se fera mat, en avançant un pion.

Rien a lieu que pour les positions D1 et D3 du cavalier, car pour la position G4, si les noirs commencent, ils ne peuvent qu'avancer le pion, ce qui le cavalier donnera mat sur F2. Ainsi le cavalier étant placé sur G4, les blancs gagneront la partie, qu'ils commencent ou non.

8.13 La position des rois et du pion noir restant toujours la même, les blancs gagnent s'ils commencent et si le cavalier peut atteindre au premier coup la case G4 (soit

est placé sur E3, E5, F6, H2 ou H6). La raison de ce n'est  
 pas d'être ~~indiquée~~. Mais si c'est aux noirs à jouer, ils ne  
 font pas dans le moment s'ils négligent de le faire, ils sont  
 perdus pour les positions E3, F6 ou H6. Du cavalier pour la  
 position E5, ils peuvent même avancer le pion plus tard.  
 D'ailleurs je ne m'occuperai plus dans ce mémoire  
 des cas de fausse défense de la part des noirs.

Le pion noir occupant toujours la case H3 et le roi blanc  
 la case F1, si le roi noir est placé sur H2, les blancs  
 gagnent s'ils commencent et si le cavalier peut en deux  
 coups atteindre la case G3 (même s'il a déjà  
 été roqué). Si il commence par se mettre à portée de  
 la case G3 et la continuation se fera d'après l'homme,  
 car il est très-facile de voir. Mais si le roi  
 commence, la partie est nulle, puisque le roi  
 peut s'échapper. Si le cavalier blanc peut atteindre  
 au premier coup la case G3, les blancs gagnent  
 si les noirs commencent, et la partie est nulle, si les  
 blancs commencent.

Le pion étant toujours sur H3 et la position  
 des rois blanc et noir est F2 et H1, la règle est  
 absolument la même que pour le cas précédent: les  
 blancs gagnent s'ils commencent et si le cavalier peut  
 atteindre en deux coups la case G3; les noirs com-  
 mencent, le jeu est nul. Mais si le cavalier peut atteindre  
 G3 au premier coup, les blancs gagnent si les noirs  
 commencent et la partie est remise si les blancs  
 commencent.



Il y a néanmoins pour la position  $F_2, H_1$  des rois  
un cas différent, où les blancs gagnent s'ils continuent,  
c'est celui où leur cavalier occupe la case  $G_4$ , alors la  
suite est:  $R_1: \text{Blanc } 1. \text{ Noir } F_2 F_1 - P. H_2 - H_2$   
 $2. \text{ les } G_4 - F_2 F.$

Mais si les rois continuent dans cette position ils se  
sont perdus dans le moment.

La position  $R_1$  pour  $H_3$ , roi blanc  $F_2$ , roi noir  $H_2$ ; les  
Blancs gagnent s'ils continuent, et si le cavalier peut  
en trois coups atteindre la case  $G_3$ , ou bien en un  
coup la case  $G_4$ . Car ils ne peuvent, évidemment, con-  
tinuer que de deux manières: ou par leur cavalier ou par  
leur roi. S'ils continuent par le cavalier, l'adversaire  
ne peut jouer que son roi sur  $H_1$ , et l'on se trouve réduit  
à la position  $F_2$  et  $H_1$  des rois, où les blancs gagnent,  
si leur cavalier se trouve sur la case  $G_4$  ou bien à deux  
coups de distance de la case  $G_3$ ; donc pour gagner,  
il doit en être à trois coups de distance, ou à portée  
de la case  $G_4$ , au commencement. Si les blancs continuent  
par le roi, on est réduit à la position  $F_1$  et  $H_2$  des  
rois, les noirs continuant; donc le cavalier doit alors  
occuper une des cases  $F_2, E_4, F_5$  ou  $G_5$ .

Si les noirs continuent dans la même position, les  
cas où leur adversaire gagne, se réduisent évidemment  
à ceux de la position  $F_2$  et  $H_1$  des rois, les  
blancs continuant.

Dans les cas contraires, des jeux seront nuls: -  
Il y a donc ici trois positions où nous sommes pour

lesquelles - les blancs doivent gagner, commence qui vaudra,  
ce sont: Car. E3, F6 et #6.

Noir, pion #3, roi #2; Blanc, roi E3 ou F3, le blanc  
gagnant s'il remue et si le cavalier peut en  
deux coups atteindre la case g3; car ils placent  
leur roi sur F2, et au rois arrivant le cavalier à  
partir de la case g3. Pour la position E3 du roi,  
le blanc placent son rois gagner en le plaçant sur  
F3, si le cavalier se trouve sur E2.

Noir, pion #3, roi #2; Blanc, roi F3, car. E2,  
le blanc gagnant s'il ne remue rien.  
Noir, pion #3, roi #2; Blanc, roi E1 ou E2;  
le blanc gagnant s'il remue et si le cavalier  
peut en deux coups atteindre la case g3, ou bien  
s'il se peut en un seul coup. Dans le premier  
cas, ils placent leur roi sur F2, et dans le  
second si possible à la case g3. Dans le second,  
ils placent de suite le roi sur F1.

Noir, pion #3, roi #1; Blanc, roi E3 ou F3 ou F5  
le blanc gagnant s'il remue et si le cavalier  
peut en un coup atteindre la case g3.

Noir, pion #3, roi #1; Blanc, roi E1 ou E2, le blanc  
gagnant s'il remue et si le cavalier peut en un  
coup atteindre la case g3, ou bien s'il se trouve sur  
g4. Dans le premier cas, le roi blanc pour gagner,  
se placera, comme précédemment, sur F2, dans le  
second, sur F1.

Dans les cas certains, toutes ces parties sont nulles.



Noir, pion #4, roi #1; Blanc, roi F1 ou F2, cavalier g4.  
 Cette partie est gagnée pour les blancs, comme on le verra.  
 Car, s'ils commencent, ils jouent leur roi, ou quoi les noirs  
 doivent avancer le pion, - et si ces derniers commencent, ils ne  
 peuvent qu'avancer le pion. La partie restera ainsi dans une  
 des précédentes.

Noir, pion #4, roi #1; Blanc, roi F1 ou F2; les blancs  
 regardent s'ils commencent et si le cavalier est à portée de la case  
 g4.

Noir, pion #4, roi #1; Blanc, cavalier g4; les blancs regardent  
 si leur roi est à portée des cases F1 ou F2.

Dans ces cas contraires ces parties sont nulles.  
 Pour présenter un aperçu plus facile de toutes ces posi-  
 tions, nous les avons réunies dans un même tableau annexé  
 en mémoire.

Ce tableau indique 234 cas du mat dans la région  
 H de l'échiquier; il y a autant dans la région I; et on se  
 rend compte du mat contre un pion est possible dans  
 468 cas. Les positions où le mat est assuré, quoique  
 soit le côté qui commence, sont au nombre de 6.

Si l'on veut en construire un tableau semblable  
 pour la région F et l'échiquier, il n'y a qu'à rem-  
 placer partout dans celui-ci F par H, B par G, C par  
 F, D par E et vice versa, sans toucher en aucune façon  
 aux numéros des cases; de sorte qu'un tableau se  
 déduit immédiatement de l'autre.

Telle est la nature du cavalier, que, s'il donne  
 le mat contre un pion dans des cas très-nombreux, presque  
 tous particuliers, il est du cavalier contre deux, trois, quatre et  
 pions devient possible, non plus dans des cas isolés.

13. 1000. à Prof. Krumm  
 Leipzig, 1877.

1000. 21474.

mais dans un nombre presque incalculable de positions, formant un ensemble global, assujettis à des règles générales constantes.

Hoffm. Schenck dans son ouvrage: "Die verschiedenen Spielarten im Schach der Königs- und Königin-Partien" dit bien qu'il y a des positions particulières, où un cavalier peut gagner contre un pion, mais il ne cite qu'un seul exemple. blanc, roi F, cavalier D2, noir, roi H2, pion H3, les blancs commencent; exemple, qui "est, pour ainsi dire, qu'une modification de la partie de Hamma. Probablement Hoffm. Schenck était loin de se douter que ces positions particulières étaient au nombre de 46456, et qu'un très-grand nombre d'entre elles reposaient sur un principe différent de celui du jeu de Hamma.

(p. 69. 40.)

num. 25 466

(p. 70. 41.)

En parlant du mat du cavalier contre deux pions, Hoffm. Schenck dit qu'il y a des cas où ce mat est possible, et pourtant il ne cite que l'ancienne partie de Salvio. Ce que nous tenons surtout à nous prouver, indépendamment du nombre difficilement calculable de ces cas, c'est qu'ils ne sont point isolés, mais qu'ils dépendent de règles générales. — Pour le mat contre trois, quatre et un plus grand nombre de pions, aucun auteur n'en a pas même fait mention.

Les situations dans lesquelles le mat du cavalier contre plusieurs pions est exécutable, peuvent être classées en 7 catégories, que nous rapporterons toutes, pour plus de simplicité, à la région H de l'échiquier, mais que l'on appliquera immédiatement à la région A, par la simple mutation des lignes H en A, G en B, F en C, E en D et vice-versa, sans rien changer d'ailleurs aux numéros des cases.



Il faut alors comprendre point les cas où le roi noir se trouve déjà enfermé dans le coin #1 par le roi blanc et on de ses propres pions placés sur #2. Pour que le mal soit possible, il suffit alors que le cavalier puisse atteindre, sans être pris, une des cases F2 ou G3, avant qu'on des pions noirs ne donne échec au roi; en avant que l'adversaire soit prêt (voir page 11).

De que toutes les 7 catégories au-delà de canon, se con la position de roi noir sur #1 ou #2, celle du roi blanc sur F1 ou F2 (rarement F3, G3 ou #3), ainsi qu'une pion noir au moins sur la ligne tt; elles se différencient entre elles que par la position des pions noirs et du cavalier.

Donc, ces deux premières catégories, la place du cavalier est G4 et celle du roi blanc et noir, respectivement, F1 ou F2 et #1.

- 1) Autant de pions noirs que l'on veut sur les trois lignes F, G, tt, ou sur les deux lignes F et #1, ou sur les deux lignes G et tt, ou sur la ligne tt seule; les pions sur les lignes F et tt ayant déjà passé les cases F2 et #2, et ceux de la ligne G n'ayant pas dépassé la case G5. Les blancs jouent, comme qui voudra.
- 2) Un pion noir double sur #3 et #4, et un, deux, trois ou quatre pions sur la ligne E, qui n'ont pas encore atteint la case E3; en outre, si l'on veut, un, deux ou trois pions sur les cases G7, G6 et G5. On peut un pion sur #3, un pion double (triple) sur G7, G6 ou G5, et un <sup>ou</sup> pion simple (double) sur la ligne E, qui n'ait pas atteint la case E3; ce pion double sur la ligne G représentant un pion simple sur la ligne E, et un pion triple sur la première, un pion double ou simple sur la seconde.

10  
est la case E3. Dans l'un et l'autre cas, il faut y avoir  
encore un, deux ou trois pions sur les cases F4, F3 et F2,  
si ceux de la ligne E n'ont pas dépassé E6, et un ou deux  
sur les cases F3 et F2, dans le cas de pions sur E3 ou E4.

Les blancs gagnent la partie quel que soit le côté  
qui commence, excepté dans les situations suivantes: Pions  
#3, #4 et E4; ou #3, #4, E4 et E5; si le roi blanc  
se trouve sur F2, et si les noirs ont le trait. Car il  
devront immédiatement pousser le pion #3 ou #2, pour se  
faire pat.

1) Dans les trois catégories suivantes, la position de roya-  
les blancs est F3.

2) Le roi noir sur #1, au bout de pions noirs  
que l'on veut sur les deux lignes F et H du sur  
la ligne H réelle, mais dans au moins. Le Roi blanc  
sur F1 ou F2 ou G3; il peut aussi se trouver sur  
H3, si aucun des pions noirs n'est placé ou ne  
peut immédiatement se placer sur F4 ou H4. Si  
il y a un pion sur F2, le roi blanc doit nécessairement  
se trouver sur F1, à moins qu'il ne puisse le prendre  
immédiatement. Les blancs gagnent, comme qui vendra, les  
cas suivants exceptés, où les noirs peuvent se faire pat:

Pions #3 et #4

— F4, #3, roi blanc F2 (si les noirs commencent)

— #3, #4, #5 — — F2

— F2, #3, #4 — — F4

Un pion sur F2 et un autre quelconque sur la ligne H



4) 4) 9, le roi noir sur H1, le roi blanc sur F1, ou  
F2, instanc de pion noir que l'on veut sur les  
deux lignes F et H ou sur la ligne H seule, dont  
celui de la ligne F avait déjà dépassé la case  
F6, et dont l'un se trouve sur H3; avec ce dernier,  
ils doivent être deux au moins, dont l'autre (s'il n'y  
en a que deux) ne doit point se trouver sur F2, en  
outre un pion noir sur une des cases E7 ou E6, qui peut  
aussi être double, savoir E7 et E6, mais alors il faut  
que le pion de la ligne F ou de la ligne H soit au  
moins double aussi; (savoir: F4 et F5; F2, F4 et F5;  
H3 et H4 ou quelconques sur la ligne H).

b) Si tous les pions de la ligne H sont la  
position précédente ont dépassé H6, le pion sur  
les cases E7 ou E6 peut être remplacé par un  
pion sur une des cases G7 ou G6, qui peut aussi  
être double: G7 et G6. Dans le cas d'un pion  
seulement sur la ligne H, il faut que celui de  
la ligne F, s'il n'y en a qu'un, se trouve sur  
F4, non sur F2 ou F5, et s'il y en a deux,  
que ce ne soient pas F2 et F5.

c) En cas d'un pion double H3 et H4, si en  
outre il ne se trouve aucun pion sur la ligne F, ou  
seulement un sur F4 ou F2, ou deux sur F2 et F4,  
il peut y avoir en même temps des pions sur E7 ou  
E6 et G7 ou G6, l'un des deux ou tous les deux même.

étant aussi doubles, si l'on veut.

Sur tous ces cas les blancs gagneront, comme qui voudra.

5) Deux pions noirs au moins sur la ligne  $H$ , dont un sur  $H3$  ; autant de pions que l'on voudra sur la ligne  $D$ , pourvu qu'ils n'aient pas encore atteint la case  $D2$  ; en outre, si l'on veut, un nombre quelconque de pions sur la ligne  $F$ . On peut en pion sur  $H3$ , un pion double, triple, quadruple sur la ligne  $F$  (sans compter le pion  $F2$ , s'il  <sup>$D2$</sup>  existe) et respectivement un pion simple, double, triple sur la ligne  $D$  qui n'ait pas atteint  $D2$ . Les pions blancs et noirs occupent, respectivement, les cases  $F1$  ou  $F2$ . (même  $D3$ , s'il n'y a pas de pion sur  $D3$ ) et  $H1$ . Les blancs gagneront, quel que soit le côté qui commence.

6) La sixième catégorie est celle, où le cavalier ne se trouve ni sur  $G4$ , ni sur  $F3$ , mais bien sur une autre case quelconque de l'échiquier. Or le mat n'étant définitivement exécutable que sous les conditions des cinq premières catégories, pour qu'il soit possible dans la sixième, il faut nécessairement qu'elle puisse être réduite à une des cinq précédentes, savoir :

Que le cavalier puisse, sans empêchement possible, ou sans perdre la part des rois, être porté sur une des cases  $G4$  ou  $F3$ , la position des autres pièces restant alors en même temps à une de celles formées précédemment.



Si cette condition, qui suffit pour définir complètement la 6<sup>me</sup> catégorie, est remplie, les blancs gagnent toujours, comme on verra. D'ailleurs, en l'examinant de plus près, on en tirera encore les caractères suivants de cette catégorie:

1, Il a toujours un pion noir sur #3  
2, Si le roi noir se trouve sur #2, il faut que le roi blanc soit placé sur F2, à moins que le cavalier ne soit déjà à portée de la case G3, ou bien il faut que les blancs commencent.  
Nous examinerons plus bas, en détail, toutes les positions de la 6<sup>me</sup> catégorie.

7) La septième catégorie comprend les cas très-variables, mais purement exceptionnels, où, la situation ne relevant pas dans une des précédentes, le mat est néanmoins exécutable. Le caractère distinctif de tous ces cas est, que si l'un des joueurs commence au lieu de l'autre, le mat cesse d'avoir lieu. Il consiste à se les partager en deux espèces. La situation pour la première espèce, diffère de l'une des précédentes, qui si les blancs ont le dard, ils peuvent, au premier coup, réduire le jeu aux conditions requises pour donner le mat - c'est, ou bien le roi, ou bien le cavalier, qu'il leur faudra simplement approcher. Mais, les noirs ayant le dard, leur roi pourra s'échapper, ou bien ils pourront se faire pat. Les cas de la seconde espèce

sont bien plus importants. Pour eux, la situation  
du jeu paraît, au premier coup-d'œil, difficile essentiellement  
de prévalence, et leur réduction à leur <sup>des</sup> dernières, qui  
ne peut avoir lieu non plus, que si l'un des joueurs a  
le droit (la peste, dans le cas contraire, devient un pat  
ou un refait), ne sera possible que dans plusieurs  
coups, ou ne sera pas du moins aussi simple et  
évidente. Ces cas se présenteront, d'ailleurs, natu-  
rellement dans la course de la discussion des six  
catégories systématiques.

Il y a une observation générale à faire sur les possi-  
bilités : c'est que le pion F2 ne peut jamais être  
au nombre de ceux, qui, arrivant, le 17<sup>ème</sup> jour, se trouvent  
sur la ligne F, pour que le mat dans telle ou telle  
situation citée soit possible; de sorte que ce pion ne ven-  
rait exister, que si les autres sur cette ligne et E sur les  
lignes D, E, F, H, sont au complet. Or, quel qu'il  
soit toujours existant dans ce cas. Dans chacune des  
catégories, on pourrait encore ajouter un pion sur F2,  
mais elle servirait alors d'ornement, et se rapporterait  
au cas existant au commencement; de façon que la possibilité  
du mat se résoudrait déjà uniquement par la  
règle donnée pour ce cas.

Catégorie première et fondamentale. L'existence  
des mats de cette catégorie se présente d'elle-même.  
Le cavalier blanc doit simplement conserver sa position  
sur G4, jusqu'à l'instant, où les noirs sont obligés d'avancer



leur pion sur #2, <sup>222</sup> alors le cavalier donnera mat sur F3, ou immédiatement ou un coup après. Mais s'il arrive que, dans cet instant, le roi blanc occupe cette case, et si, en même temps, il ne se trouve pas de pion sur la ligne F (le roi blanc les ayant tous pris, à mesure qu'ils se présentent), mais seulement des pions sur les lignes G et H, il faudra que le cavalier quitte le poste G4 pour revenir, en faisant le Tour, donner mat sur G3, par la prise du pion noir qui y viendra. Cette règle est si simple, qu'entre le grand nombre de jeux auxquels elle s'applique, il suffira de citer un seul, pour la faire voir parfaitement.

Position des blancs: roi F1, cavalier G4.  
 — — noirs: — #1, pion F3, F4, G7, H4.

Blanc: 1.	Pi	F1 - F2	Noir: Pion	G7 - G6 +
2.	—	F2 - F1	—	G6 - G5
3.	—	F1 - F2	—	H4 - H3
4.	—	F2 - F1	—	F3 - F2
5.	—	F1 - F2	—	F4 - F3
6.	—	F2 - F1	—	F3 - F2
7.	—	F1 - F2	—	H3 - H2
8.	—	Cav G4 - E3	—	G5 - G4
9.	—	Cav E3 - f1	—	G4 - G1 +
10.	—	Cav f1 - G3 + mat		

Mais si, lors en jouant ainsi les noirs avaient eu le roi, ou si, les blancs commencent, leur adversaire avait fait faire deux pas à son pion G7, l'issue de la partie eût été différente.

13

Position Ser. 61: von F1, nach oben G4  
 ———— - nach: — #1, Prom: F4, #4.

St. Augustine in the 14th

Page 2 of 2

726 pounds



pendant que le cavalier se trouve sur  $E3$  ou  $E5$ , le roi blanc sera, s'il y a lieu, placé sur  $F2$ , en ce cas que le roi blanc tente de s'échapper par la case  $G3$ . Après la prise du pion sur la ligne  $E$ , et le cavalier étant replacé sur  $G4$ , le mat s'effectuera comme pour la catégorie fondamentale.

### Exemple I.

Roi blanc. 1<sup>er</sup>  $F1$ , 2<sup>nd</sup>  $G4$   
 noir: —  $H1$ , puis  $E4$ ,  $E5$ ,  $F2$ ,  $F3$ ,  $G5$ ,  
 $G6$ ,  $G7$ ,  $H3$ .

1.  $F1 - F2$  —  $P. E4 - E5$
2. Cav.  $G4 - E3$  — —  $G5 - G4$
3. Cav.  $E3 - G4$  — —  $E5 - E4$
4. Roi  $F2 - F1$  — —  $E4 - E3$
5. Cav.  $G4 - E3$  — Roi  $H1 - H2$
6. Roi  $F1 - F2$  —  $P. G6 - G5$
7. Cav.  $E3 - G4$  —  $R. H2 - H1$
8. Roi  $F2 - F1$  etc. suivant la 1<sup>re</sup> catégorie.

Le cas ne présente deux points de difficulté. Actuellement, si les nombres des pions sur les lignes  $E$  et  $G$  sont dans un rapport arbitraire, il peut arriver, comme nous l'avons dit, qu'il y a sur la ligne  $H$  le pion double  $H3$  et  $H4$  et pendant longtemps il se débâtit avec le cavalier blanc sur  $E3$  ou  $E5$  plusieurs avant des pions de la ligne  $E$ , quand il y en a plus d'un, et le pion, puis se replacer sur  $G4$  etc. Les noirs alors conservent jusqu'à un seul pion sur la ligne  $G$  ou la ligne  $F$ , on pourra sans crainte

attendre avec le cavalier sur G4 l'arrivée du dernier  
 ou seul sur de la ligne E sur E3 ou E5; le prendre  
 et continuer ensuite suivant la catégorie fondamentale  
 mais si les noirs ont, en même temps, déjà sacrifié  
 sur leurs propres lignes F et G, on n'en est pas sûr,  
 il faudra se garder de tomber dans le cas d'exception  
 de la 2<sup>me</sup> catégorie, on ne permettra à l'adversaire un  
 pas volontaire. La finache qu'il faudra alors faire,  
 va être exposée avec détail dans l'exemple suivant:

Exemple II.

Pos. de bl. sur F1, Cas. G4  
 " " " H1, pour E4, E5, F3, G5,  
 " " " H3, H4.  
 noir. 1. P. E4-E5 - Bl. R. F1-F2  
 2. " E4-E3 + - Cas. G4-E3°  
 3. " E5-E4 - Cas. E3-G4  
 4. " E4-E3 + Cas. G4-E3°  
 5. R. H1-H2 - Cas. E3-G4 + etc.  
 suivant la 1<sup>re</sup> cat.

Variante au 3<sup>me</sup> coup.

noir. 3. P. G5-G4 - Bl. R. E3-G4°  
 4. " E5-E4 - Bl. R. F2-F1  
 5. " E4-E3 - Cas. G4-E3°  
 6. R. H1-H2 - Bl. R. F1-F2  
 7. R. H2-H1 - Cas. E3-G4 + etc.  
 (1<sup>re</sup> catégorie)

ou bien:

noir. 5. R. F1-F2 - Bl. Cas. G4-F2° +  
 (les blancs avaient pris le pion avec le roi la partie  
 aurait été nulle, (cas d'exception de la 2<sup>me</sup> catégorie), car les



1.26 nous aurions pu dire le com #1 - #2, c'est à nous  
de laisser échapper le roi, il eut été impossible d'em-  
pêcher le pat.

Noir. 6. (Ri #1 - #2 - Bl. Co F2 - E4°  
7. (Ri #2 - #1 - Car. G4 - F6  
8. (Ri #1 - #2 - Ri F1 - F2  
9. (Ri #2 - #1 - Car. F6 - G4 etc  
(line interm.)

Autre variante au 3<sup>me</sup> coup.

Noir. 3. (Ri #1 - #2 - Car. E3 - G4 +  
4. (Ri #2 - #1 - Car. G4 - E5°  
5. (Ri #1 - #2 - Car. E5 - G4 + etc  
(line end)

Autre défense.

Noir. 1. (Ri E7 - E6 - Ri F1 - F2  
2. (E6 - E5 - R. F2 - F1  
3. (E4 - E3 - Car. G4 - E3°  
4. (G5 - G4 - Car. E3 - G4°  
5. (F3 - F2 - Ri F1 - F2°

Si les noirs avaient joué Ri E5 - E4, le roi  
blanc aurait dû tenir sur ce square car F2.

6. (E5 - E4 - Ri F2 - F1  
7. (E4 - E3 - Car. G4 - E3°  
8. (R #1 - #2 - Ri F1 - F2  
9. (R #2 - #1 - Car. E3 - G4 etc  
(line end)

Autre défense.

Noir. 1. (Ri F3 - F2 - Ri F1 - F2°  
2. (E4 - E3 + Car. G4 - E3°

2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

1. le pion n'avait fait qu'un pas, les blancs avaient  
 2. et toujours échec leur roi, et au coup suivant, par le  
 3. le pion sur E5, on n'a pu reporter le cavalier sur G4,  
 4. et continuer d'après la 1<sup>re</sup> catégorie. Mais, en fait, le  
 5. le cavalier ne pouvait pas perdre le pion, car  
 6. les noirs auraient poussé l'autre sur H2, et  
 7. le cavalier n'aurait pu reprendre le pion.

noir 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

une plus grande.

2. Variante au 1<sup>er</sup> coup.

noir 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.

C'est une règle générale pour toutes les  
 catégories, mais chaque fois que les blancs  
 poussent leur pion sur H2 pour empêcher  
 le faire par, il faudra que le cavalier soit porté  
 par la plus courte voie possible sur une des  
 cases F2 ou G3, ce qui aura toujours, et ce  
 que nous nous dispenserons, par la suite, de  
 répéter pour chaque cas particulier.



Exemple précédent, analysé dans tous ses détails, nous paraît établir complètement la règle à suivre pour former les mats de la 2<sup>me</sup> catégorie.

Il ne faut pas croire qu'un pion simple sur #3, avec un autre pion simple sur g7 ou g6 ou g5, ou bien sans lui, tenu à des pions sur la ligne E qui n'aient pas atteint E3, et si l'on veut, accompagné d'autres pions sur les cases F3 (ou F4) et F2 suffisent pour assurer le mat, comme pourrait le faire croire le jeu suivant :

Pos. bl. roi F2, sur g4

— n. — #1, pions E4, E5, F3, g5, #3.

Les pions E4 et g5 peuvent être supprimés, si l'on veut, de même le pion F3, si l'on place le roi blanc c sur F1.

Le jeu des noirs est perdu sans retour, si l'on ne le fait, effectivement :

Noir. 1. P. E4-E3+ — Cas. g4-E3°

2. — E5-E4 — Cas. E3-g4

3. — E4-E3+ — Cas. g4-E3°

4. Roi #1-#2 — Cas. F3-g4+.

5. Roi #2-#1 — Roi F2-F1 etc. suivant.

la règle fondamentale.

Variante au 2<sup>me</sup> coup.

Noir 2. R. #1-#2 — Cas. E3-g4+

3. R. #2-#1 — R. F2-F1

4. P. F3-F2 — R. F1-F2°

5. — E5-E4 — R. F2-F1

6. — E4-E3 — Cas. g4-E3°

7. R. #1-#2 — R. F1-F2

8. Roi #2-#1 — Cas. E3-g4 etc.

Du bien :

5. Pion  $G_5 - G_4$  — Cas.  $E_3 - G_4 +$  etc.  
 suivant la théorie du mat contre un pion (page 14).  
 Mais, pourvu que dans l'exemple qui précède, on  
 place le roi blanc sur  $F_1$  au lieu de  $F_2$  (ou bien  
 sur  $F_2$ , s'il n'y a pas de pion noir sur  $F_3$ ), on l'un  
 des pions  $E_5$  et  $G_5$  sur  $E_6$  ou  $G_6$ , on bien que l'on  
 fait simplement rompre les blancs au lieu des noirs,  
 la partie devient nulle, de sorte que le jeu s'est  
 rapporte déjà à la 7<sup>me</sup> catégorie. En effet :

|        |    |                    |                  |
|--------|----|--------------------|------------------|
| Blanc. | 1. | Cas. $G_4 - E_3$ — | R. $H_1 - H_2$   |
|        | 2. | — $E_3 - G_4 +$ —  | R. $H_2 - H_1$   |
|        | 3. | Roi $F_2 - F_1$ —  | P. $F_3 - F_2$   |
|        | 4. | Roi $F_1 - F_2$ —  | P. $E_4 - E_3 +$ |
|        | 5. | Cas. $G_4 - E_3$ — | P. $E_5 - E_4$   |
|        | 6. | Cas. $E_3 - G_4$ — | P. $E_4 - E_3$   |
|        | 7. | Cas. $G_4 - E_3$ — | P. $G_5 - G_4$   |
|        | 8. | Cas. $E_3 - G_4$ — | P. $H_1 - H_2$   |

part ou refait :

Si le noir, au lieu d'avancer le pion, s'était  
 placé sur  $F_1$ , il aurait fallu encore avancer le  
 pion  $G_4$ , on donnant alors, le cas où aurait été  
 obligé de le prendre et la partie aurait de même  
 été nulle, pour la théorie du mat contre un pion (page 11)

Variante au 4<sup>me</sup> coup des Blancs.

|    |    |                      |                   |
|----|----|----------------------|-------------------|
| M. | 4. | Cas. $G_4 - F_2 +$ — | Roi $H_1 - H_2$   |
|    | 5. | Cas. $F_2 - E_4$ —   | P. $G_5 - G_4$    |
|    | 6. | Roi $F_1 - F_2$ —    | P. $G_4 - G_3 +$  |
|    | 7. | Cas. $E_4 - G_3$ —   | P. $E_5 - E_4$    |
|    | 8. | Cas. $G_3 - F_1 +$ — | Roi $H_2 - H_1$ . |



9.30.

Le cavalier avait pris le pion, le pié avait été  
nul par la théorie du mat contre un pion.

13. 9. Cas. F1 - E3 - P. #1 - #2

10 Cas. E3 - F1 — E4 - E3 +  
mat ou refais

Voici donc on doit donner le mat, si dans l'exemple  
présenté, le pion F3 est supprimé, et le roi blanc sur F1  
les noirs ayant d'ailleurs le trait :

Noir. 1. P. E4 - E3 — Cas. 94 - 93°

2 - 95 - 94 — Cas. E3 94°

3. — 95 - 94 — Cas. 94 - F2 +

4. — #1 - #1 — Cas. F2 - 94° etc.

(page 111)

Mat. blanc au 2<sup>me</sup> coup.

Noir. 2. P. #1 - #1 — Cas. F1 - F2

3. P. 95 - 94 — Cas. E3 94° +

4. P. #1 - #1 — Cas. F2 - F1

5. P. E3 - E4 — Cas. 94 - F2 + etc.

Pour que le mat demeure possible, les pions E4 et  
95 ne peuvent être supprimés qu'en même temps, que  
ce soit au instant avec le pion F3 ou sans ce dernier ;  
le roi blanc devant être sur F2 dans le premier, et  
sur F1 dans le second cas, si les noirs conservent  
le trait. Si les blancs consentent, ce sera juste le  
contraire. Le lecteur trouvera facilement les pions.

Talkham 3<sup>me</sup> Pour exécuter ces mats, les blancs  
ne doivent d'abord jouer que leur roi, sans déplacer  
le cavalier, jusqu'à ce que le plus avancé  
des pions noirs sur la ligne F3.

El est obligé de se placer sur H 3, et que l'autre, dans le cas de deux pions, soit avancé pour ne plus interdire au cavalier la case g4. Mais le cavalier, devra être transporté sur cette case d'ici, et la continuation se fera d'après les règles de la catégorie fondamentale. Mais si le nombre des pions noirs est assez considérable, pour qu'après l'avancement du premier sur H 3, la case g4 puisse encore être interdite au cavalier, ou, en général, s'il y a plus de deux pions, il faudra le laisser demeurer sur F3 jusqu'à ce que l'adversaire se soit obligé d'avancer son pion sur H 2, ainsi le mat sur F2 ou g3 ne peut être plus aucun. Aff. nul de.

Exemple I

Position des blancs: roi H 3, cavalier F3  
noirs: roi H 1, pion F7, H 7.

- |        |                |                           |
|--------|----------------|---------------------------|
| Bl. 1. | Roi H 3 - g3 - | P. F7 - F6                |
| 2.     | R g3 - F2 -    | H7 - H5                   |
| 3.     | R F2 - F1 -    | F5 - F4                   |
| 4.     | R F1 - F2 -    | H5 - H4                   |
| 5.     | R F2 - F1 -    | H4 - H3                   |
| 6.     | R F2 - F1 -    | R H1 - H2                 |
| 7.     | Roi F1 - F2 -  | R H1 - H1                 |
| 8.     | Cav. E - g4    | P F7 - F2                 |
| 9.     | Roi F2 - F1 -  | R H1 - H2                 |
| 10.    | Cav. g4 - F2 - | R H2 - H1                 |
| 11.    | Cav. F2 - E4   |                           |
| 12.    | Roi F1 - F2    | Mat en H1 ou plus le mat. |

Les noirs peuvent jouer de différents manières, mais celle que nous venons d'exposer, seule et au moins le mat au



132. tant que possible. La technique des blancs doit toujours rester la même : après n'avoir fait, au commencement, que des rochers indifférents avec le roi, ils doivent, dès que le pion noir avance sur #3, déplacer le cavalier et le porter sur la case d'origine  $\bar{F}4$ . Pour éclaircir ces par un autre exemple, je supposerai que les noirs aient contenu dans la partie précédente, ce qui revient aussi à leur faire jouer, avec l'un de leurs pions, un pas au lieu de deux :

|     |      |                       |   |      |                       |
|-----|------|-----------------------|---|------|-----------------------|
| 1.  | Pion | $\bar{F}7 - \bar{F}5$ | — | Roi  | $\#3 \bar{G}3$        |
| 2.  | —    | $\bar{F}5 - \bar{F}4$ | + | Pi.  | $\bar{G}3 \bar{F}2$   |
| 3.  | —    | $\#7 - \#5$           | — | R.   | $\bar{F}2 \bar{F}1$   |
| 4.  | —    | $\#5 - \#4$           | — | R.   | $\bar{F}1 \bar{F}2$   |
| 5.  | —    | $\#4 - \#3$           | — | Cav. | $\bar{F}3 - \bar{E}5$ |
| 6.  | Pi.  | $\#1 - \#2$           | — | Cav. | $\bar{E}5 \bar{G}4 +$ |
| 7.  | Roi  | $\#2 - \#1$           | — | R.   | $\bar{F}2 \bar{F}1$   |
| 8.  | Pi.  | $\bar{F}4 - \bar{F}5$ | — | R.   | $\bar{F}1 \bar{F}2$   |
| 9.  | Pi.  | $\#3 - \#2$           | — | R.   | $\bar{F}2 \bar{F}1$   |
| 10. | Pi.  | $\bar{F}3 - \bar{F}2$ | — | Cav. | $\bar{G}4 \bar{F}2 +$ |

Il est bon de remarquer que les blancs auraient pu ici, à leur 5<sup>me</sup> coup, s'éclaircir de la règle générale, et déplacer le cavalier plus tard, savoir :

|    |      |                       |   |                         |                     |
|----|------|-----------------------|---|-------------------------|---------------------|
| 5. | Pion | $\#4 - \#3$           | — | Roi                     | $\bar{F}4 \bar{F}1$ |
| 6. | —    | $\#3 - \#2$           | — | Cav.                    | $\bar{F}3 \bar{G}5$ |
| 7. | —    | $\bar{F}4 - \bar{F}3$ | — | qs.                     | $\bar{E}4$          |
| 8. | —    | $\bar{F}3 - \bar{F}2$ | — | $\bar{E}4 - \bar{G}3 +$ |                     |

Mais, quoique cette manière de donner le mat soit plus simple, elle n'en est pas moins exceptionnelle et applicable seulement à cette unique situation, où, au moment de l'avancement du pion  $\#3 - \#2$ , le roi blanc se trouve sur  $\bar{F}1$ .

Il est évident que l'application par à notre première  
partie, situation que les noirs ont ordinairement les  
marches d'inter, en joignant inévitablement leurs pions.  
Notre règle générale, au contraire, conduit sûrement au but  
désiré, sous les cas possibles.

Je joins à présent encore respectueusement la récapitulation de  
cette règle. Exemple II.

|             |     |    |    |
|-------------|-----|----|----|
| Blanc 1. g3 | cas | f3 | f5 |
| — " —       | —   | —  | —  |
| Noir 1. g3  | —   | —  | —  |
| — " —       | —   | —  | —  |
| Blanc 2. f3 | —   | —  | —  |
| — " —       | —   | —  | —  |
| Noir 2. f3  | —   | —  | —  |
| — " —       | —   | —  | —  |
| Blanc 3. f3 | —   | —  | —  |
| — " —       | —   | —  | —  |
| Noir 3. f3  | —   | —  | —  |
| — " —       | —   | —  | —  |
| Blanc 4. f3 | —   | —  | —  |
| — " —       | —   | —  | —  |
| Noir 4. f3  | —   | —  | —  |
| — " —       | —   | —  | —  |
| Blanc 5. f3 | —   | —  | —  |
| — " —       | —   | —  | —  |
| Noir 5. f3  | —   | —  | —  |
| — " —       | —   | —  | —  |
| Blanc 6. f3 | —   | —  | —  |
| — " —       | —   | —  | —  |
| Noir 6. f3  | —   | —  | —  |
| — " —       | —   | —  | —  |
| Blanc 7. f3 | —   | —  | —  |
| — " —       | —   | —  | —  |

Si le cavalier, au 5<sup>e</sup> coup, avait avancé tard à  
quitter son poste, la partie aurait dû être renvée.  
Ce même jeu aurait pu prendre une tournure  
différente, qu'il est important d'examiner.

### Notre règle au deuxième coup

|             |   |   |   |
|-------------|---|---|---|
| Noir 2. f3  | — | — | — |
| — " —       | — | — | — |
| Blanc 2. f3 | — | — | — |
| — " —       | — | — | — |
| Noir 3. f3  | — | — | — |
| — " —       | — | — | — |
| Blanc 3. f3 | — | — | — |
| — " —       | — | — | — |

Dans cette position, il faut, suivant la règle  
générale, transporter le cavalier sur g4. Mais on ne le  
peut pas en passant par la case g3, comme précéd-  
emment, puisque les noirs se feraient pat, en  
prenant leur pion. Il faut donc recourir à un  
déroulement remarquable.



584

Blanc 4. Cas. F3 G5  
 5. Cas. G5 G4  
 Si l'on suppose un 1. joul. No. H1 H2, il paraît  
 être mal en G3 au coup.  
 No. 6. No. H1 H2 - Cas. G4 F6  
 — 7 — H1 H2 — F6 G4 etc.  
 et les deux seraient comme le premier, il aurait  
 fallu jouer cas. F6 H5 et puis, sans mal en G3.  
 Le mal serait plus facile dans le cas de trois, quatre  
 et cinq, qui pousse au contraire d'attendre sur  
 F3 l'occurrence de pion noir H3 H2.

Exemple III.

Pion noir bl. en G3, cas. F3  
 " " " " H1, pion F3 H6, H7.

|           |       |           |       |
|-----------|-------|-----------|-------|
| No. 1. P. | F3 G4 | No. 1. P. | G3 F2 |
| — 2 —     | H6 H5 | — 2 —     | F2 F1 |
| — 3 —     | H5 H4 | — 3 —     | F1 F2 |
| — 4 —     | H7 H6 | — 4 —     | F2 F1 |
| — 5 —     | H6 H5 | — 5 —     | F1 F2 |
| — 6 —     | H4 H3 | — 6 —     | F2 F1 |
| — 7 —     | H1 H2 | — 7 —     | F1 F2 |

On aurait pu aussi, maintenant, perdre le  
 pion noir en G3, comme en G4, et au lieu  
 par la 1<sup>re</sup> catégorie, mais cela aurait été  
 plus long.

|           |       |            |
|-----------|-------|------------|
| No. 8. P. | H3 H2 | Cas. F3 G5 |
| — 9 —     | F3 G4 | Cas. G5 G4 |
| — 10 —    | H4 H3 | Cas. G4 G3 |



236 La règle étant kéritaire, nous n'en donnons qu'un seul exemple.

Exemple I

Pos. des bl. no<sup>r</sup> F<sub>2</sub>, cav. F<sub>3</sub>  
 — n. — H<sub>1</sub>, pour E<sub>6</sub>, F<sub>4</sub>, F<sub>3</sub>, H<sub>7</sub>.

1. Pos. F<sub>2</sub> F<sub>1</sub> — H<sub>7</sub> H<sub>5</sub>

2 — F<sub>1</sub> F<sub>2</sub> — E<sub>6</sub> E<sub>5</sub>

3 Cav. F<sub>3</sub> E<sub>5</sub> — R H<sub>1</sub> H<sub>2</sub>

4 Cav. E<sub>6</sub> F<sub>3</sub> + etc. (3<sup>e</sup> catégorie)

Si les vides, au premier coup, avaient joué H<sub>7</sub> H<sub>6</sub> au lieu de H<sub>5</sub>, on aurait pu, au 4<sup>e</sup> me, s'écarter de la règle générale, dans le but d'achever plus rapidement, en donnant échequer sur G<sub>4</sub>, prendre le pion sur H<sub>6</sub> et se replacer ensuite sur G<sub>4</sub>.

Variante au 1<sup>er</sup> coup

1. Pos. F<sub>1</sub> F<sub>2</sub> — P H<sub>5</sub> H<sub>4</sub>

3 Pos. F<sub>2</sub> F<sub>1</sub> — E<sub>6</sub> E<sub>5</sub>

4. Cav. F<sub>3</sub> E<sub>5</sub> — R H<sub>1</sub> H<sub>2</sub>

5. R F<sub>1</sub> F<sub>2</sub> — P F<sub>4</sub> F<sub>3</sub>

6. Cav. E<sub>6</sub> G<sub>4</sub> + etc. (1<sup>re</sup> catégorie)

Nous observons q<sup>u</sup> la présence d'un pion double sur la ligne H n'était point indispensable pour pouvoir donner le mat; au contraire, elle n'a fait que le reculer.

Exemple II

Pos. des bl. no<sup>r</sup> F<sub>2</sub>, cav. F<sub>3</sub>

— n. — H<sub>1</sub>, pour E<sub>6</sub>, H<sub>3</sub>, H<sub>4</sub>.



0.37. Dans cette situation, il faut, si les noirs ont le trait, s'écartes de la règle générale. On ne pourra pas prendre le pion sur E5, puisque les noirs se feraient fort; on sera donc forcé de recourir à une manœuvre semblable à celle que nous avons indiquée pour un cas particulier de la 3<sup>me</sup> catégorie.

|           |           |                |
|-----------|-----------|----------------|
| Noir . 1. | P E6 E5 — | Cas. F3 G5     |
| — 2       | R #1 #2 — | Cas G5 E4      |
| — 3       | R #2 #1 — | Cas E4 F6      |
| — 4       | R #1 #1 — | Cas F6 G4 +    |
| — 5       | R #2 #1 — | R F2 F1        |
| — 6       | P E5 E4 — | Cas G4 F2 +    |
| — 7       | R #1 #2 — | Cas F2 E4 +    |
| — 8       | R #2 #1 — | Cas E4 — F6 F1 |

Catégorie 4<sup>me</sup> 6) Le noir s'exécute ici par la réduction à la 3<sup>me</sup> ou bien à la 1<sup>ère</sup> catégorie. Si aucun des pions noirs ne défend la case G4, ou, si, qu'en arrivant, ils s'y trouvent la possibilité de la défendre, il faut porter le cavalier sur E5, puis sur G4 par la prise, s'il y a lieu, du pion noir qui s'y présenterait; toutefais sansoublier de couvrir la case G3 avec le roi. Mais si l'adversaire continue d'interdire G4 au cavalier, il faudra, en se souvenant que le roi, attendu l'arrivée sur G5 du pion noir qu'on prendra; puis on remplacera le cavalier sur F3 par la prise d'un pion noir, s'il est nécessaire, et on attendra l'arrivée sur G5 du second pion noir, ou bien l'abandon de la défense de G4 par l'adversaire. Dans le premier cas, on se placera sur E5, puis sur G4; dans le premier, on prendra le pion G5, et on parviendra ensuite à la case G4, ou bien par E4 et F6, ou les noirs abandonneront la défense, ou bien par F3 et E5, si l'adversaire veut bien permettre à la défense. Les exemples suivants ont éclairci la règle.

## Exemple I.

P. des bl. — cor F1, cov. F2.  
 — " — H1, pons F4, g6, g7, #3, #4

M. 1. P. g6 g5 — Cas F3 E5  
 — 2 R H1 #2 — R F1 F2  
 — 3. P g5 g4 — Cas. E5 g4 + etc  
                   on autre chose (rien car)

Il n'y a pas de doute, que les blancs auraient pu aussi prendre le pion g5, et puis réduire à la catégorie fondamentale; mais, supprimez les pions g7 et #4, et cette prise aurait conduit à une remise forcée; il vaut donc beaucoup mieux s'en tenir à la règle générale.

## Ex. II.

P. des bl. — cor F1, cov. F3  
 — " — H1, p. F5, g6, g7, #3, #5.

M. 1. R F1 F2 — N. P f5 f4 —  
 — 2 R F2 F1 — P g6 g5

Si l'autre, mise avant joué P. #5 #4, il aurait fallu dans le moment porter le cavalier sur E5, puis sur g4.

M. 3. Cas. F3 g5 — R #1 #2  
 4. R F1 F2 — P g7 g6  
 5. Cas g5 F3 + R #2 #1  
 6. R F2 F1 — P g6 g5  
 7. Cas F3 g5 — P f4 f3  
 8. Cas g5 F3 etc (3me cat.)

Bl 7 cas 73 95° - P. H5 H4

S. Cas 95 84 puis 76 puis 94 (cette fondam.)

ou bien S. cas 95 - 73 (3<sup>me</sup> cat), mais cette réduction n'aurait été possible si le p<sup>er</sup> F<sub>4</sub> n'existait pas.

Ex. III.

P. bl. vii 72, inv. 73

— " — H1, p. 74, 96, H3.

- inv. 1. P. 96 95 — Cas. 73 85  
 — 2. 74 73 — Cas 85 94  
 — 3. H3 H2 — R. 72 71  
 — 4. 73 72 — Cas 94 72°

Voilà encore un cas où le mot est aussi possible par la prise immédiate du p<sup>er</sup> cas 73 95°. Mais si le vii blanc n'avait que 71, cette prise rendrait la partie nulle. Elle n'est toujours possible que lorsqu'il y a un pion double ou triple sur une des lignes F et H (p<sup>er</sup> 74 et 75, ou 72, 71, 75, H3 et H4, H5, inv. H3, H4 et H5).

Si, dans l'exemple précédent, le pion vii sur la ligne F était encore sur 75, au lieu de 74, la situation se réduirait de la 1<sup>re</sup> catégorie. Néanmoins, le mot continuerait à être extractible, si les blancs avaient le dard. En effet:

- Bl. 1. R. 72 71 — P. 96 95  
 — 2. Cas 73 95° — P. 78 74  
 — 3. inv 95 84 — R. H1, H2  
 — 4. R. 71 72 — P. 74 73  
 — 5. Cas. 94 76 — R. H2 H1  
 — 6. Cas. 76 94 etc.



840. Mais, si le roi blanc se trouvait sur F1, ou le roi noir sur G7, ou bien de G6, ou enfin si les rois avaient le trait, le jeu deviendrait impossible.

n. 1. P. G6 G5 - Cav. F3 G5.

Si les rois avaient joué: P F5 F4, le cavalier aurait forcé le trait en se plaçant sur E5.

- 2. P F5 F4 - Cav. G5 - E4.

Si le cavalier s'était placé sur F3, les rois auraient poursuivi le pion sur #2.

- 3. P F4 F3 - R. F2 F1

Si le cavalier avait été porté sur F6, les rois auraient continué jusqu'à la fin.

- 4. R. #1 #2 - R. F1 F2

Les rois s'étaient perdus, s'ils avaient poursuivi un des pions.

- 5. R. #2 #1 - Cav. E4 - G3 + partie nulle.

La situation se rapporte donc à la 7<sup>me</sup> catégorie.

Catégorie 4<sup>me</sup> C) Quelle que soit la manière de jouer des rois, il faut que les blancs réduisent immédiatement à la 1<sup>ère</sup> ou à la 2<sup>me</sup> catégorie, en portant le cavalier d'abord sur E5, puis sur G4, qui n'est pas défendu. Nous n'avons besoin de citer qu'un seul exemple.

Pos. des 1<sup>er</sup> roi F2, cav. F3

— n. — #1, pions E6, F4, G6, #3, #4

P41. 1. Rps F2 F1 — P 96 95  
 — cas F3 F2 — R #1 #2  
 — R F1 F2 — P 95 94  
 — Cas F3 F4 etc (idem!)

1 Variante.

1. — P 96 95
2. Cas F3 F2 — P 96 95
3. Cas F3 F4 etc (idem!)

catégorie 3me f. Ce mat se réduisent très-simples  
 à la 3me catégorie. Après avoir fait que des coups  
 suffisent pour le roi, jusqu'à ce que le plus avancé  
 des pions soit sur la ligne 2 soit obligé de se placer  
 sur D2 ou D4, il faut le prendre, puis se replacer sur  
 F3, par la prise d'un pion, s'il y a lieu, attendre l'ar-  
 rivée du second pion sur D2 ou D4, le prendre etc enfin,  
 après la prise du dernier, gagner la case d'arrivée G4,  
 ou bien si elle est défendue, la forcer par la case F3,  
 suivant le principe de la 3me catégorie.

Ex. I

- P. Cas Bl. m F2, Cas F3  
 — " — #1, puis D3, D5, F4, #3, #7.
1. R F2 F1 — H2 H5
  2. — F1 F2 — D5 D4
  3. — F2 F1 — H5 H4
  4. — F1 F2 — D3 D2
  5. Cas F3 D2 — R #1 #2
  6. — D2 F3 + R H2 #1
  7. Cas F3 D4 — P F4 F3
  8. Cas D4 F5 — R #1 #2
  9. Cas F5 H6 puis G4 etc par la 3e cat.

Blanc 3. R. F<sub>2</sub> F<sub>1</sub> — P D3 D2  
 4. Cav. F3 D2 — F4 F3  
 5. Cav. D2 F3 — D4 D3  
 6. R. F1 F2 — P D3 D2  
 7. Cav. F3 D2 — R #1 #2  
 8. Cav. F3 + Co (3<sup>me</sup> mat.)

Variante au 5<sup>me</sup> coup.

Blanc 5. Cav. F3 D2 — 11. P. D4 D3  
 6. Cav. D2 F3 — D3 D2  
 7. Cav. F3 D2 — F4 F3

Si les noirs avaient joué leur roi sur #2, le cavalier en donnant échec sur F3, aurait obtenu le jeu à la 3<sup>me</sup> catégorie.

— 8. Cav. D2 E4 puis F6 puis g4 etc.  
 Pour prétentions ici encore l'essai de défense.  
 ne pouvant, par l'offre entièrement des précédents.

N. 1. R. F2 F1 — P. #7 #5  
 2. R. F1 F2 — #3 #2  
 3. R. F2 F1 — #5 #4

Si les noirs avaient joué p. d5 d4 au 3<sup>me</sup> coup, le cavalier aurait dû être pris de D2; puis ne E4 puis sur F2 + mat.

— 4. R. F1 F2 — #4 #5  
 5. R. F2 F1 — D3 D2  
 6. Cav. F3 D2 — F4 F3  
 7. Cav. D2 F3 — D5 D4  
 8. Cav. F3 g5 — D4 D3  
 9. Cav. g5 E4 — D3 D2  
 10. Cav. E4 g5 + mat.



P. de bl. roi  $F_1$ , cas.  $F_3$   
 — n. — H<sub>1</sub>, pour  $D_3, D_6, F_4, F_6, F_7, H_3$ .

- Div. 1.  $F_6 - F_5 - R \ F_1 \ F_2$   
 2.  $F_7 - F_6 - - F_2 \ F_1$   
 3.  $D_6 - D_5 - - F_1 \ F_2$   
 4.  $D_5 - D_4 - - Cas.  $F_3 \ D_2$$   
 5.  $D_3 - D_2 - Cas.  $D_2 \ F_3$$   
 6.  $F_4 - F_3 - R  $F_1 \ F_2$$   
 7.  $D_4 - D_3 - R  $F_2 \ F_1$$   
 8.  $F_5 - F_4 - R  $F_1 \ F_2$$   
 9.  $- F_6 - F_5 - Cas.  $F_3 \ D_2$$   
 10.  $D_3 - D_2 - Cas.  $D_2 \ F_3$$   
 11.  $F_4 - F_3 - Cas.  $F_3 - Es \ etr$$   
 12.  $F_5 - F_4 - Cas.  $F_3 - Es \ etr$$

Il nous reste à dire, que, si le pion de la ligne H est simple, le nombre de ceux sur la ligne F (par y compris  $F_2$ ) doit dépasser d'une unité celui des pions sur la ligne D. Les blancs peuvent, cependant, gagner sans le cas exceptionnel ci-dessus :

P. de bl. roi  $F_2$ , cas.  $F_3$   
 — n. — H<sub>1</sub>, pour  $D_3, F_4, H_3$ .

Les noirs ont le trait, ou bien, si on place le roi blanc sur  $F_1$ , les blancs ont le trait. On peut ajouter, si l'on veut, un ou deux pions sur chacune des lignes D et F, mais que les cases D et  $F_5$ , D et  $F_6$ . — En effet :

1. 44. noir 1.  $Pm D3 D2 - Cas. F3 D2^0$   
 2 —  $F4 F3 - - D2 F1$   
 3 —  $\#3 \#2 - - F1 G3 + mat.$

Manante au 2me coup

- noir 2.  $R. \#1 \#2 - Cas. D2 F3 +$   
 3.  $R. \#2 \#1 - Cas. F3 E5$   
 4.  $P. F4 F3 - Cas. E5 G4 etc.$   
 devant la règle fondam.

Ceci se rapporte à la 7<sup>me</sup> catégorie

Voici maintenant le même problème, où, pour effacer le mat, on sera obligé de recourir de la règle générale.

Exemple III.

- $P. Subl. \text{ roi } F1, Cas. F3$   
 —  $n. - \#1, \text{ noir } D3, \#3, \#4, \#5.$

Les noirs commencent.

- n. 1.  $P. D3 D2 - Cas. F3 D2^0$   
 2.  $R. \#1 \#2 - Cas. D2 - E4$

Les blancs avaient joué :  $R. F1 F2$ , ils n'avaient pourtant pas pu, au coup suivant, placer le cavalier sur  $F3$ , parcequ'ils seraient tombés dans un des cas d'exception de la 3<sup>me</sup> catégorie (c'est-à-dire qu'ils n'ont pas en suivant cette catégorie, qu'on peut ici faire le mat).

- n. 3.  $R. \#2 \#1 - Cas. G4 F6$   
 — 4. —  $\#1 \#2 - - F6 \#5^0$   
 — 5. —  $\#2 \#1 - Cas. \#5 - F6$   
 — 6. —  $F1 - \#2 - R. F1 - F2$   
 — 7. —  $F2 - \#1 - Cas. F6 - G4 etc.$

Dr. bl. sur  $F_1$ , sur  $F_3$   
 " -  $H_1$ , pour  $F_1$ ,  $H_3$ ,  $H_4$ ,  $H_5$

Les noirs sont avant.

Cette situation peut être réduite à la précédente, si, au lieu de prendre le pion noir sur  $D_4$ , le blanc le laisse avancer jusqu'à  $D_2$ , néanmoins, on peut aussi prendre le pion sur  $D_4$ . Voici comment :

|    |       |       |       |      |       |                      |
|----|-------|-------|-------|------|-------|----------------------|
|    | $D_5$ | $D_1$ | -     | Case | $F_3$ | $D_4$                |
| 1. | $D_5$ | $H_1$ | $H_2$ | -    | -     | $D_4$ - $F_5$        |
| 2. | $H_2$ | $H_1$ | -     | -    | -     | $F_5$ - $H_4$        |
| 3. | $H_1$ | $H_2$ | -     | -    | -     | $H_4$ - $F_5$        |
| 4. | $H_1$ | $H_1$ | -     | -    | -     | $F_5$ - $F_3$ +      |
| 5. | $H_1$ | $H_2$ | -     | -    | -     | $F_3$ - $H_5$        |
| 6. | $H_1$ | $H_1$ | -     | -    | -     | $H_5$ - $F_3$ + etc. |

Les noirs, au 5<sup>e</sup> me coup, peuvent le ramener sur  $H_5$  ou  $H_4$ , les blancs auront de jouer leur roque sur  $F_2$ , puis le cavalier sur  $H_6$ , enfin sur  $G_4$  etc.

Exemple 6<sup>me</sup>. Les catégories précédentes peuvent être appelées préparatoires, car, les ayant une fois bien définies, nous pourrions procéder séparément, pour chaque position de pion le mat est admissible; et pour chacune de ces positions en particulier, quelles sont les cases de l'échiquier, que le cavalier doit occuper pour être en état de donner le mat. Il n'y a pour cela qu'à appliquer successivement à chacune des 5 premières catégories la règle générale de la 6<sup>me</sup>, donnée plus haut, et, pour ne laisser échapper aucun cas, à analyser séparément les positions de pion noir sur la ligne  $H$  seulement, et écrire toutes les combinaisons admissibles.



1746. idem de ces positions avec rois sur les lignes 1, F, E, 3.

La place occupée par le roi blanc dans cette catégorie est l'autre rovent F1 ou F2 (voir sur cette dernière la règle 13 de la même catégorie, exposée plus haut), lequel ne peut pourtant, il peut aussi être placé sur F3 ou G3, le roi noir se trouvant sur H2 ou H1, et le cavalier sur E2. Une pareille disposition n'est possible, cependant, que si les règles générales que nous allons établir pour les différents cas particuliers de la 6<sup>me</sup> catégorie, permettent au cavalier d'être placé sur E2, ce qui arrive notamment pour les subdivisions a et e).

a) Les positions de pion sur la ligne H, seule et sur les lignes F et H, offrent le même caractère. Pour qu'elles entraînent le mat, il est nécessaire et il suffit: que sans empêchement possible ou sans jeu volontaire de la part des noirs, le cavalier puisse être amené sur la case G4.

La position des rois blanc et noir d'abord, par exemple, F1 et H1, et celle des pions F2 et H3, on voit, que les noirs ne pourraient se faire jeu si qu'on s'empare. Or, comme il n'y a pas de case sur dont l'échiquier, de laquelle le cavalier ne fut en état d'atteindre G4 en 4 coups au plus, la partie est gagnée pour les blancs, quel que soit le côté qui commence, et quelle que soit la case occupée par le cavalier, si l'on en excepte toutefois celle H8, qui ne lui permet pas de sortir du coin. Si les noirs, sans avancer les pions F7, ne jouent que leur roi de H1 à H2 et de H2 à H1. Lorsque le pion noir se trouve sur F6, il n'y a aucune exception.

Dans la situation précédente, si le pion blanc est placé sur F1, et le roi blanc sur F2, les noirs auraient 4 coups pour se faire jeu, de façon que les blancs, pour que leur cavalier puisse se trouver où l'on veut, devraient déjà avoir

9.47. le blanc ne peut bien desirer pouvoir atteindre  $g_4$  en trois coups. Dans le cas du roi sur  $F_2$  et du pion sur  $F_6$  ou  $F_7$ , il pourrait, à la vérité, se trouver encore sur  $E_2$ , peut-être, à lui paraît loisible d'arrêter le pion dans sa marche, en se plaçant sur  $F_4$ , et puis de gagner à temps la case  $g_4$ . Mais si le roi est se trouve sur  $H_2$  et son royaume pion sur  $F_6$ , le cavalier peut encore occuper toute case de l'échiquier, qu'on voudra.

Il faudra faire une analyse semblable pour tout exemple qui se présentera.

Nous insistons, ardemment sur le cas de deux pions seulement, parce que c'est le plus difficile.

### Exemple I

R. sur le roi  $F_1$  — cas. 1.  
— 1. sur  $H_1$ , pion sur  $F_7$ ,  $H_3$ .

1. R.  $H_1$   $H_2$  — R.  $F_1$   $F_2$   
— 2. p.  $F_7$   $F_6$  — cas. 2.  $B_6$

Le cavalier aurait pu aussi être joué sur  $G_7$ , mais l'attaque n'aurait pas été aussi régulière.

— 3. R.  $F_2$   $F_4$  — cas. 3.  $B_6$  —  $C_4$   
— 4. R.  $F_4$   $F_3$  — cas. 4.  $C_4$  —  $E_5$   
— 5. R.  $H_2$   $H_1$  — cas. 5.  $E_5$   $g_4$  etc.

Toutefois, n'ayant pas, au 3<sup>e</sup> ou 4<sup>e</sup> coup, obtenu la défense de la case  $g_4$ , le cavalier aurait dû, suivant la règle, être joué sur  $F_3$ .

1. R.  $H_2$   $H_1$  — cas. 1.  $B_6$  —  $C_4$   
— 4. R.  $H_1$   $H_2$  — cas. 4.  $C_4$  —  $E_5$

2. 48. Il faut que, jusqu'à ce moment, le cavalier s'astreigne le choix entre les deux cases 94 et F3, de sorte que, maintenant le 5<sup>me</sup> coup des noirs, était Pion F5-F4; le cavalier devrait, dans le moment se porter sur 94.

Noir 5. Pion H2-H1 — Cav. E5-F3  
— 6. Pion F5-F4 — — F5-E5 etc  
(3<sup>me</sup> catégorie)

Si les blancs, oubliant que le point d'issue est 94, ne tenaient pas leur cavalier à portée de cette case, la partie pourrait devenir nulle. En voici la preuve :

Noir 1. P. F7-F5 — Cav. A3-B4  
— 2. F5-F4 — Cav. B6-C4  
— 3. F4-F3 — Cav. C4-D2 ou Cav. E5  
— 4. F3-F2 — Cav. D2-E4

P, le roi prend le pion, les noirs se voient forcés d'avancer l'autre et il faut jouer :

— 5. R#1, H2 — Pion F1-F2  
— 6. R#2-H1 — partie nulle (voir plus haut)

Autre manière de donner le mat :

Noir 1. Pion H1-H2 — R F1-F2  
— 2. P. F7-F5 — Cav. A4-C7  
— 3. R#2-H1 — Cav. C7-D5

Les noirs ne veulent pas abandonner l'attaque de la case 94.



149. 1. R. H<sub>1</sub> H<sub>2</sub> - cas. E3  
S. R. H<sub>2</sub> H<sub>1</sub> - cas E3 F<sub>1</sub> etc  
(voir page 13)

En l'air:

2. R. H<sub>1</sub> F<sub>4</sub> - cas. E3-F4+ etc.

Exemple 4.

R. R. H<sub>1</sub> cas F<sub>1</sub>, cas F<sub>8</sub>  
H<sub>1</sub> H<sub>1</sub> F<sub>1</sub> H<sub>1</sub>.

1. R. F<sub>1</sub> F<sub>5</sub> - cas. F<sub>1</sub> F<sub>6</sub>.

Le cavalier aurait pu être joué aussi sur E<sub>1</sub>,  
puis sur G<sub>6</sub>, puis sur E<sub>5</sub>, enfin sur G<sub>4</sub> ou F<sub>3</sub>,  
en réduisant à la 1<sup>re</sup> ou à la 3<sup>me</sup> catégorie,  
mais cette but est d'être meilleur, comme on gagne  
plus un autre pas à l'arrière.

2. R. H<sub>1</sub> H<sub>2</sub> - cas. F<sub>1</sub> F<sub>2</sub>

Si les noirs avaient joué R. F<sub>5</sub> F<sub>4</sub>, le  
cavalier aurait dû dans le moment être placé  
sur G<sub>4</sub>.

3. R. H<sub>2</sub> H<sub>1</sub> - cas. L<sub>6</sub> H<sub>5</sub>

4. R. H<sub>1</sub> H<sub>2</sub> -

Si les noirs avaient joué R. F<sub>5</sub> F<sub>4</sub>, le ca-  
valier serait retourné sur F<sub>6</sub>, et puis se serait  
placé sur G<sub>4</sub>.

cas. H<sub>5</sub>-G<sub>3</sub>

Voilà donc les noirs forcés d'abandonner  
la défense de la case G<sub>4</sub>, que le cavalier occu-  
pera, en partant par E<sub>4</sub> et F<sub>6</sub>.

120. Sile pour noir de la ligne F se trouve dès l'origine sur F5,  
il faut, pour gagner en trois coups, que le cavalier puisse atteindre  
la case G4 en trois coups ou plus; or le pion est déjà sur  
F4, c'est ce deux coups etc.

### Exemple III

Pos. des bl. sur F1, Car. D4  
— n. — H1, pion F3, H3.

Le jeu est nul, quel que soit le côté qui commence,  
car il faut au cavalier trois coups pour atteindre la  
case G4, or les noirs peuvent se faire pat en  
deux coups. Si le cavalier se trouvait sur E4, F4, G4 etc.  
la partie serait gagnée, si les blancs avaient le  
délai, et nulle dans le cas contraire.

### Exemple IV

Pos. des bl. sur F1, Car. E4  
— n. — H2, pion F6, H3 et un autre  
quelque part sur une des lignes F et H,  
pion H7.

Noir 1. D. H7-H5 — R. F3 F2  
2. F6-F5 — Car. E2 F4  
3. H2-H1 — Car. F4 G6  
4. F5-F4 — Car. G6 E5  
5. F4-F3 — Car. E5 F3 etc.

(3ème catégorie)

Le roi noir avait été placé sur H1, le roi blanc  
aurait pu aussi se trouver sur G3. Mais si le pion  
H7 manquait, les blancs devraient avoir le délai pour gagner.

### Exemple V

Pos. des bl. sur F1, Car. D6  
— n. — H1, pion F3, F5, H3.

1. cas. B6 - C4 — R F1 F4  
 — 2 cas C4 E5 — R #1 #2  
 — 3 R F1 #2 — R #1 #1  
 — 4. cas. E5 G4 etc.

27

Mais si le cavalier avait pris le pion F1, le  
 jeu serait tombé dans un des cas d'exception  
 de la 3<sup>me</sup> catégorie.

### Exemple VI

R des bl. roi F2, cas. B1  
 n. roi #1, pion #3, #5, #6.

1. R #5 #4 — cas B1 2 2  
 — 2 #6 #5 — — R E4

on ne pourrait pas porter le cavalier sur  
 F3, on risque de permettre aux noirs un  
 jeu volontaire. Ainsi on a une exception  
 à la règle ordinaire

— 3 — R #1 #2 — cas. E4 F6  
 — 4 R #2 #1 — cas F6 #5  
 — 5 R #1 #1 — cas #5 F6 puis G4 etc.

### Exemple VII

R des bl. roi F2, cavalier où l'on veut  
 n. — #1, pion F3, F6, #3, #4.

Le cavalier peut être placé où l'on veut, pourvu  
 que les noirs ont cinq rois à faire pour se  
 rendre mat. C'est proprement six rois, mais  
 il faut en déduire un, à cause du rois Roi  
 F2 F1, que les blancs sont obligés de faire, et qui  
 permettra à un des pions d'avancer, pendant que  
 le cavalier restera en place. Les pions noirs



1786  
1787

se trouvaient sur F3, H3, F5 et H4 ou F5 et H5, les blancs, pour gagner toujours, devraient avoir leur cavalier à trois roys de distance de G4, par conséquent la position sur l'échiquier ne serait plus arbitraire. On bien les blancs devraient avoir le trait. Les pions noirs se trouvaient sur F4 et H4, F3 et H3, le cavalier ne devrait être qu'à deux roys de distance de la case G4, ou bien à trois roys si les blancs avaient le trait. Mais si le roi noir était placé sur H1, le cavalier pourrait être, dans tous les cas, d'un roys plus éloigné de la case G4 que précédemment, quand le roi se trouvait sur H1 et cetera. Symétriquement le cavalier ne C8 dans l'exemple ci-dessous

1. Roi H1 H2 — Cav C8 D6  
— 2 — H2 H1 — — Cav D6 F5  
— 3 — H1 H2 — — Cav F5 D4

Le cavalier retourne à atteindre G4 immédiatement, puisqu'il ne manquerait pas d'en être chassé par le pion noir.

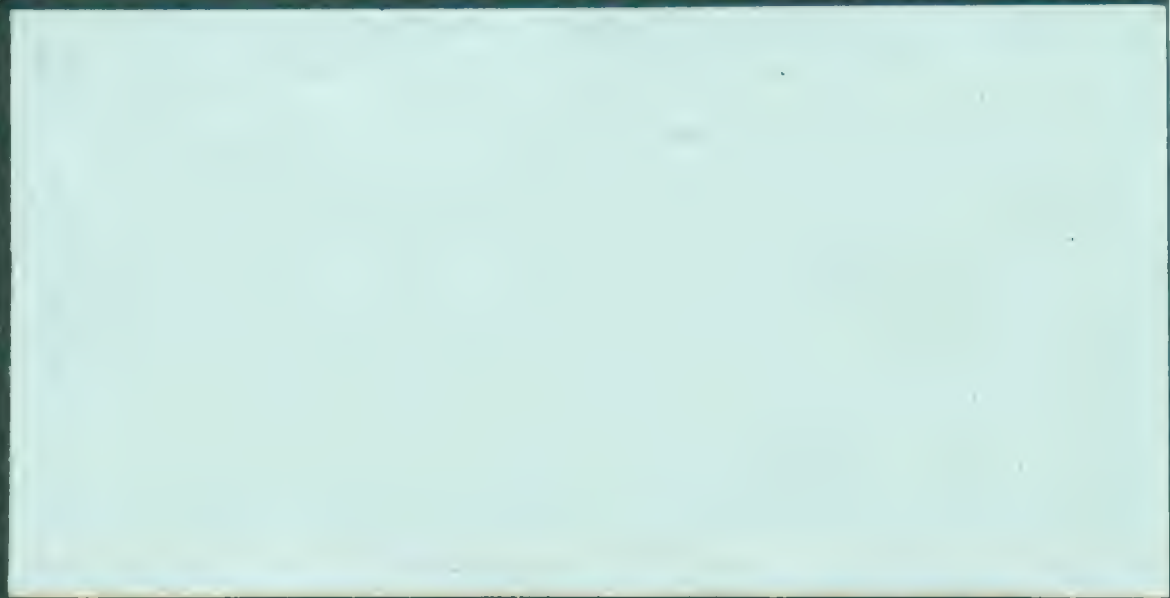
— 4. On est F5 — Cav D4 F3 + cetera. arrivant à la 3<sup>me</sup> catégorie.

A mesure que le nombre des pions augmente, la position de cavalier devient toujours plus arbitraire, est le moins plus simple à effectuer.

exemple VIII.

1. Les Blancs Roi H2, pour F3, F4, F5, F6, H3, H4, H5, H6.  
— 11. Cav F2, car. au 1<sup>er</sup> ou au 2<sup>d</sup>, J4 par ex.







12. V. 1. { #2 #1 - Cas 44 - B2  
 — 2 #1 #2 - Cas B2 - C4  
 — 3 #2 #1 - Cas C4 22  
 — 4 #1 #2 - Cas 22 71 94  
 — 5 #2 #1 - Cas 72 71  
 — 6 #3 #2 - Cas 73 81  
 — 7 #74 73 - Cas 71 23  
 — 8 #74 72 - Cas 23 71 et mal.

Il nous reste à développer quelques exemples pendant la discussion de la 4<sup>me</sup> et 5<sup>me</sup> catégorie, qui sont, après la prise des pions sur les lignes D, E, F, ne s'achèvent, à proprement parler, que par les pions de la catégorie 6<sup>me</sup>.

b) Cas où on est en pion sur les lignes G et H  
 ou F, G et H, dispose comme pour la 1<sup>re</sup> catégorie ou entre pour la 4<sup>me</sup> catégorie b).

a) Dans le premier cas, il faut que le cavalier puisse piéger ou bien prendre les pions de la ligne G sur la case G4, tout en sachant que les noirs peuvent se faire piéger, ce qui arrive dans un cas particulier de pion sur les lignes G et H seulement, que nous mentionner pour les

### Exemple I

P. sur a: sur H4, pion 23, 74, 97 ou 96,  
 #3, #4.

— sur 72, cas à une voyelle de distance  
 de la 2<sup>de</sup> 94, pour la 37.

Le pion de la ligne G ne pourrait sur G5, les blancs devraient avoir le fait pour gagner ou bien des cavaliers blancs se trouver à un coup de distance de G4.

254

N. 1. P. 97 95 - les 27 25  
 2 - 97 94 - les 27 94 +

ou bien :

2. Roi H<sub>2</sub> H<sub>1</sub> - les 25 94

Le roi s'achève par la 1<sup>re</sup> catégorie.

Si la position du roi avait été F1 et H<sub>1</sub>, tout ce qu'il y aurait eu à changer c'est qu'à l'instant où le roi noir se rendrait porté sur H<sub>2</sub>, le roi blanc aurait dû se mettre en opposition sur F2, et puis seulement amener le cavalier sur G4.

La fameuse partie de Talvio, qui a été un de nos points de départ de nos débuts, se rapporte elle-même à la 6<sup>me</sup> catégorie b), dont elle forme un des cas les plus simples. Mais, si l'on y déplace les rois, la partie devient nulle si les noirs ont le trait, comme le prévoit d'ailleurs la règle que nous avons donnée.

### Exemple II.

P. Roi n. roi H<sub>1</sub>, pour G6 ou G7 et #3.

bl. - F2, env. à deux coups de distance de G4, par C6 ou D7, mais si le pion se trouve sur G7, il ne faut pas que le cavalier soit placé sur E8 ou G8 ou H7.

Les blancs gagnent, s'ils ont le trait. Mais, dans le cas contraire, les noirs peuvent se faire part, ou rendre la partie nulle.

N. 1. P. G6 95 - les 98 76  
 — 2 - G5 94 - — 76 94 +  
 — 3 - #3 #2 -

FS 1. le cavalier, au lieu de perdre, se place sur  
 E4, les noirs jouent Pion J4 J3 +, et la partie est  
 remise, par la théorie du mat de cavalier, car le  
 pion (page 11)

Je remarque encore que, les blancs ayant le trait, pen-  
 vent se gagner, si le cavalier se trouve sur E2, car il peut  
 se ne doit pas à quatre roques de l'échec de la case J4.

En effet:

1. cas E2 J3 + H R H, H 1

— 2 cas J3 F5

ou J4

3. cas le cavalier amené à deux roques de  
 distance de J4. Il suffit la continuation suivante:  
 n. r. Pion J7 J5

— 3 cas. J5 J3 — 3 J5 J4

— 4. cas J3 J4 + gagné

Je pourrais observer la même marche pour  
 d'autres cas, car le cavalier se trouverait sur E4  
 ou H5, le pion noir commençant sur J7

3) Dans le second cas, lorsque il y a un pion  
 double au début sur les lignes F et H (  
 noirs : F4, F5; F2, F4; L5; H3, H4 ou H5, H1, H3, H5),  
 on change la position des pions et des rois est celle  
 de l'exemple III de la 4<sup>me</sup> colonne (1), il faut que le  
 cavalier attaque ou occupe la case J5, et l'attaque alors  
 dans le cas contraire

Exemple III.

1. H1: noir F2, cas F7

— 2. — H2, pions F4, F5, G6, G7, H1, H5



7. 76.

des pions continués

1. 1. Pion  $g6$   $g5$  - cas  $F7$   $g5^o$   
 - 2 -  $F1$   $F3$  - cas  $g5$   $F3^o$  + etc  
 (cat. 4me b)

2. 1. 1. continués.

1/1. cas  $x7$   $g5$  - R  $H1$   $H1$   
 - 2 - cas  $g5$   $F3$  etc (cat. 4me b)

Exemple II

2. 1. 1. 1. cas  $F2$ , cas.  $g5$   
 - 2 -  $H2$  pour  $F3$ ,  $F4$ ,  $g6$ ,  $g7$ ,  $H3$

On donne le mat par la réduction immédiate  
 à la 4me cat. b).

9. Les noirs ont des pions sur les lignes  
E et H ou E, F et H, on réduit à la 4me cat. a)  
 ou à la 6me cat. a).

10. Dans le premier cas, les pions sont dispo-  
 nés comme par la catégorie 4me a), avec cette  
 différence qu'il y a deux pions au moins sur la ligne H.  
 Le cavalier doit attaquer la case E5 ou l'écarter  
 déjà, noirs, se trouver sur une des cases: C4, D3, D7.  
 C5, F3, F7, g4, C6 et g6; mais, pour ces deux derniers, le pion  
 sur la ligne E étant simple, la position des autres pions ne doit  
 pas être la même: voir F2 et H1, pions H3 et H4, les  
 noirs ayant le droit. Ou bien, le pion de la ligne H étant simple,  
 le cavalier doit occuper celle des cases indiquées, pour le mettre  
 en même de pions sur F3 ou au moins au moins de pions noirs  
 sur la ligne F, qu'il y en a sur la ligne E (un ou deux),  
 comme l'exige la 4me cat. a).

Exemple I

P. des li. sur F2, cas. C6.

— li. — #1, pions E6, F5, #3, #6.

N. 1. P. F5 F4 — cas. C6 E5

— 2 #6 #5 — cas E5 F3 etc (4 cas a)

Si les pièces au premier coup, avaient avancé le pion de la ligne E, le cavalier aurait dû le prendre et atteindre ensuite par la 6. col. a) ; de même au 2<sup>e</sup> coup, si les pions avaient avancé le pion de la ligne F, on aurait, par la prise de ce pion, réduit immédiatement à la 4. col. a).

Cet exemple suffit pour montrer l'application de la règle générale, qui est de réduire à la 4. col. a) ou à la 6. col. a) le pion sur la ligne E, à la 6. col. a).

Il y a un petit nombre de cas, où l'on ne peut pas prendre immédiatement le pion, quoiqu'il offre, et où il faut, pour la réduction à la 6. col. a), attendre avec le cavalier, un autre étié enseigné. Voir les exemples.

Exemple II

P. des n. sur #1, pions E6 ou E7, #3, #4

— li. — #2, cas. D3 ou C4 ou D7 ou F7.

En cas de la 1<sup>re</sup> et de la 2<sup>e</sup>.

N. 1. P. E6 E7 — M. cas D3 C5

— 2 R #1 #2 — cas C5 E4

— 3 R #2 #1 — cas E4 F6

Sur les positions C4 et F7 les deux premiers coups du cavalier auraient dû être, respectivement, D7 D6 et

F7 g5, mais pour la position D7, le cavalier  
aurait dû être porté intelligemment sur F6. Le jeu,  
pour la position F3 du cavalier, qui est le même que  
pour F7, a été exposé plus haut.

- voir 4. R. H1 H2 — cas F6 G4 +
- 5. R. H2 H1 — R F2 F1
- 6. P r5 e4 — cas G4 F2 +
- 7. R H1 H2 — cas F2 G4 + etc

(comme ord. n°)

Mais, plaçant le roi blanc sur F1 ou le roi noir  
sur H2, dans l'exemple qui précède, et la prise du pion  
noir de la ligne E, ainsi que le mat pour les positions  
C6 et G6 du cavalier, devenant possibles.

Bien joué double sur la ligne H, un, deux ou  
trois autres sur la ligne E, mais dont le cavalier  
pourrait prévenir ou prendre le plus avancé sur la  
case E4, en attaquant cette case, ou par un double  
câble. Ces pions peuvent être avancés même jusqu'à  
E4, si le cavalier est en mesure de reculer à la  
2. cad., sans tomber dans son cas d'exception.  
Il peut y avoir, en outre, un ou deux pions sur  
les cases F3 et F2, mais pas sur d'autres cases  
de cette ligne.

### Exemple III

- R. 2, 61. voir F1, cas. C5
- 11. — H1, voir E6, E4, F2, F3, H3, H7.
- M. 1. 2 F1 F2 — P H7 H6
- 2 cas C5 E4 — H6 H5

Toute la manœuvre des blancs vise à occuper la case



8.37.  $G_4$  avec le cavalier, telles des rois à la défense  
aussi longtemps que possible.

32

— 3. Cas  $E_4 D_2$  — R #2 #1

Les rois, au premier coup, n'ont joué le pion  
#7 qu'un pas, afin d'éviter le double échec sur  
F3, par suite duquel le cavalier s'empare  
mit du pion E5, et remplacerait effectivement sur  
F3, et puis continuait suivant la cat. 4.9).

— 4. Cas  $D_2 F_1$  — P. E5 E4

Les rois, avaient avancé le pion #5,  
le cavalier se serait porté sur E3, puis  
sur G4, et aurait rebuté le jeu à la 2me  
catégorie.

— 5. Cas  $F_1 G_3 +$  R #1 #2  
— 6. Cas  $G_3 E_4$  R #2 #1 ou P E6 E5  
— 7. Cas  $E_4 D_2$  P. E6 E5 ou R #2 #1

1. le roi noir s'aurait déplacé sur #2,  
les blancs avancant, donc Cas  $D_2 F_1$  et rebuté à  
la 4. cat. 11).

— 8. Cas  $D_2 F_1$  — P. E5 E4

— Les rois auraient poussé le pion #5,  
le cavalier aurait pu être porté sur E3,  
puis sur G4.

— 9. Cas  $F_1 G_3 +$  — R #1 #2

— 10. Cas  $G_3 E_4$  — R #2 #1

— 11. Cas  $E_4 D_2$  — Rm #5 + 4

— 12. Cas  $D_2 E_4$ .

166. Le cavalier ne pouvait plus, prendre le pion F3, comme  
il avait dû le faire, car les noirs avaient joué le roi;  
car le jeu aurait tombé dans un des cas d'exception  
à la 3<sup>me</sup> cat.

n. 12 R #1 #2

— 13 — Cas E4 F6 puis F6 G4 etc.

La manœuvre du cavalier mérite ici d'être  
remarquée: elle est toute particulière à la 6<sup>me</sup>  
catégorie.

#### Exemple IV.

P. des bl. roi F2, cav. F1

— n. — #1, pions E4 ou E5, #3, #6.

Cette partie n'a gagné pour les blancs, quel que  
soit le côté qui remonte; puisque leur cavalier  
devra être sur G3, et pourra capturer sur E4, et  
réduira ainsi au cas précédent. Mais si le pion  
se trouve sur #6, ou si celui de la ligne E est double:  
E4 et E5, le jeu devient nul, si les noirs ont le roi,  
car, on ne peut imaginer de donner dans le cas d'ex-  
ception de la 2<sup>me</sup> catégorie. Néanmoins, et suffi-  
sant comme cet exemple, à l'ajouter un pion sur F3.  
Et alors les noirs devront: ou bien permettre au cavalier  
de s'emparer, par un double échec de pion sur E4 puis  
bien, en posant le pion sur #4, laisser sans défense  
la case G4, que le cavalier occupera en rétrogradant ainsi à  
la 2<sup>me</sup> catégorie.

d) Les noirs ont des pions sur les trois lignes E, G, H ou sur  
les quatre lignes E, F, G, H, disposés pour empêcher la 2<sup>me</sup> cat. Le cavalier  
n'est pas placé de manière à pouvoir prévenir ou prendre sur la  
case G4 les pions de la ligne G avant que ceux de la ligne E n'atteignent  
E3. Il ne peut donc se donner qu'à deux coups au plus de la

1.61. case  $g_4$ , nous, si les pions les plus avancés des lignes  $E$  et  $F$  n'ont pas dépassé  $E6$  et  $F6$ , et à un coup, si l'un d'eux se trouve déjà sur  $E$  ou  $F5$ , c'est-à-dire sur  $g_4$  même, soit  $g_4$  a un pion sur  $E4$  — tout cela à moins que les blancs n'aient le trait. S'il attaque la case  $E5$ , on se trouve déjà sur cette case, les pions de la ligne  $F$  peuvent être  $F4$ ,  $F5$  et  $F2$ , mais seulement  $F3$  et  $F2$ , dans le cas contraire. La règle étant très précise, nous n'avons besoin que de citer un seul exemple.

### Exemple

P. 1. 1. en  $H1$  ou  $H2$ , pour  $E6$ ,  $E7$ ,  $F3$ ,  $F4$ ,  $G6$ ,  $G7$ ,  $H3$ ,  $H4$  — etc. —  $F1$  ou  $F2$ , car à deux coups au moins de distance de  $g_4$ , mais au moment même par en passant par les cases  $E$  ou  $F6$ , de sorte qu'il peut se trouver sur  $H4$ ,  $H6$ ,  $D3$ ,  $D7$ ,  $E5$ ,  $F7$ ,  $g_4$ .

Pour donner le motif, on portera d'abord le motif sur  $g_4$  par le pion d'un pion, soit  $g_4$  a bien, et on continuera suivant la 2. catégorie.

Les avis: ont des pions sur les lignes  $D$  et  $H$  ou  $D3$ ,  $F$  et  $H$ , disposés comme pour la 1. catégorie.  
Soit  $g_4$  a deux pions au moins sur la ligne  $H$ , il suffit, pour donner le motif, que le motif puisse pouvoir à attaquer une seule des cases  $D5$ ,  $D4$ ,  $D3$  ou  $D2$ , avant qu'elle ne soit atteinte par le plus avancé des pions ennemis sur cette ligne. Il n'y aura donc, à chaque exemple, qu'à composer le nombre des coups que ce pion et que le motif auront à faire, pour atteindre les dites cases. Mais soit n'y a que le seul pion  $H3$  ou la ligne  $H$ , il



X. 62. faut que le cavalier puisse jeter sur F3 le, —  
 premier de cette ligne (ou même au moins sur cette  
 case la plus avancée, s'il y en a trois, sur un même  
 saut de la ligne D), avant que ceux de la ligne D  
 n'atteignent D2. Le cavalier ne peut donc alors être  
 qu'à deux corps au plus de la case F3, ou à trois  
 corps, s'il a le hâs.

### Exemple I

P. id. n. sur H1, puis D6, D7, F3, F6, F7, H3, H5, H6  
 — bl. — F1, ou partant où l'on veut,  
 p. ex. H1.

N. 1. P D6 D5 — Cas H1 H6  
 — 2 — D5 D4 — Cas H6 H4  
 — 3 — D4 D3 — Cas H4 D2  
 — 4 R H1 H2 — R F1 F2  
 — 5 P D3 D6 — Cas D2 F3 + etc

(3. me cad.)

Supposons encore le cavalier sur H1, dans le même  
 exemple.

N. 1. P D6 D5 — Cas H1 F7  
 — 2 — D5 D4 — Cas F7 H6  
 — 3 — D4 D3 — Cas H6 H4  
 — 4 — F6 F5 — Cas H4 D2  
 — 5 — D3 D6 — Cas D2 F3 + etc

Il faudra toujours suivre la même marche, savoir:  
 s'arrêter le plus le plus avancé de la ligne  
 D, puis, sans lui laisser atteindre la case D2,  
 se porter, par la prise d'un pion, s'il y a lieu, sur  
 la case d'origine F3, qui n'est pas défendue.  
 Supposons encore le cavalier sur D5.

Ex. 63.  
 1.  $\bar{E} \bar{B} - \bar{H}_1 \bar{H}_2$   
 — 2.  $\bar{F}_1 \bar{F}_2 - \bar{H}_2 \bar{H}_1$   
 — 3.  $\bar{E} \bar{F} - \bar{A} \bar{B} \bar{C}$   
 — 4.  $\bar{F} \bar{A} - \bar{P} \bar{F} \bar{F}$   
 — 5.  $\bar{A} \bar{F} \bar{B}$

Exemple II  
 1.  $\bar{H}_1, \bar{H}_2, \bar{H}_3, \bar{H}_4$   
 — 61. —  $\bar{F}_2$ , car à bien voir de distance  
 on paraît de  $\bar{D}_2$ , ce qui n'existe que fort peu de  
 ceux de l'échiquier, p. ex.  $\bar{D}_2, \bar{F}_2$  etc. Supposons  
 le cavalier sur  $\bar{E} \bar{F}$

1. 1.  $\bar{D}_2 \bar{D}_4 - \text{Car } \bar{E} \bar{F} \bar{D}_6$   
 — 2.  $\bar{D}_4 \bar{D}_3 - \text{Car } \bar{D}_6 \bar{C}_4$   
 — 3.  $\bar{F}_2 \bar{F}_1 - \text{Car } \bar{C}_4 \bar{D}_2 \text{ puis } \bar{D}_2 \bar{F}_3 \text{ etc.}$

Si le pion de la ligne  $\bar{D}$  se trouvait sur  $\bar{D}_4$ , le  
 cavalier devrait être à deux coups au plus de  $\bar{D}_2$   
 et s'il se trouvait sur  $\bar{D}_3$ , le cavalier devrait être  
 à portée de la case  $\bar{D}_2$ , on bien pouvoir s'en mettre  
 à portée par un coup au roi, p. ex. car  $\bar{D}_4, \bar{D}_3$  ou  
 $\bar{D}_2$ . C'est là le raisonnement qu'il faut  
 mettre pour tous les cas possibles de cette ex. 63.

Exemple III.  
 1. 1.  $\bar{F}_2, \text{ Car. } \bar{B}_3$   
 — 2. —  $\bar{H}_1, \text{ puis } \bar{D}_2, \bar{H}_3, \bar{H}_4$   
 1. 1.  $\bar{C}_3 \bar{A} \bar{C} - \bar{P} \bar{D}_7 \bar{D}_6$   
 — 2. —  $\bar{A} \bar{C} \bar{B}_4 - \bar{D}_6 \bar{D}_5$   
 — 3.  $\bar{C}_4 \bar{D}_3$

7. 64.

Deux fois déjà le nom était à la <sup>mari</sup> du cavalier,  
qui n'avait pas le précédent, puisque les noms se  
retrouvent fait pare.

43. 9 D5-D4  
114 cas. 33 E5 — R #1 #2  
— 1. cas 75 F3 + R #2 #1  
— 6. cas. F5-D4 etc.

### Exemple II

P. de n. n. #1, pour 33, F6, F7, #3.  
— bl. — F7, cas. 33.  
1. 1. 7 F6 F5 — cas. 33 D2  
— 2 F5 F4 — cas. 32 F3 etc.  
(une note.)

Le plus avancé des pions de la ligne F n'en  
est pu en se trouver sur F5, à moins qu'on n'en + place  
le cavalier sur D2, on avance le trait aux blancs.

### Exemple V.

P. de bl. n. 53, Cas 22  
— n. — #1, pour 26, F7, #3, #7.  
V.P. 26 D5 — R 93 F2  
— 2 F7 F5 — cas. 92 D4 etc.

Dans cet exemple, le pion noir ne pouvant  
pas se trouver sur D5, à moins que les blancs n'occupent le trait.

La catégorie actuelle, quand le pion de la ligne F est simple  
avec la cat. 6ne et ont celles qui permettent le plus grand  
éloignement du cavalier.

Catégorie 7me Les jeux qui se rapportent à la première



Les règles de mat de la 7<sup>me</sup> catégorie, ou leur extrême d'extension, n'exigent pas que nous nous y arrêtons. On les forme, en éloignant d'un coup le roi ou le cavalier dans une quelconque des catégories systématiques. Pour ceux de la seconde espèce, tout le fond de leur théorie se trouve dans les exemples que nous en avons donnés lors de la discussion de la 1<sup>re</sup>, de la 4<sup>me</sup>, de la 5<sup>me</sup>, et de la 6<sup>me</sup> catégories, dont ils sont, en quelque sorte, des cas exceptionnels. La 1<sup>re</sup>, 3<sup>me</sup> et 5<sup>me</sup> catégories (si le pion de la ligne II y est double), ainsi que celles qui en dérivent dans la 6<sup>me</sup>, n'admettent point de ces sortes d'exceptions, et par conséquent ne donnent point naissance à des jeux de la 7<sup>me</sup>. Si l'on voulait former les cas de la seconde espèce de ces jeux, on n'aurait qu'à choisir de toutes les manières possibles, dans les exemples cités, le cavalier des cases G4 et H3, manoir de pions qui ont le temps d'y servir à l'instant précis, ou la position relative des pions noirs et des blancs, ainsi que celle qui détermine le mat exceptionnel. (x)

En un mot, il faudrait appliquer le principe de la 6<sup>me</sup> catégorie à ces exemples, qui sont, pour ainsi dire, les types généraux de la cat. 7<sup>me</sup>. Mais, l'étude de ces types, ainsi que celle des six catégories systématiques, une fois achevée, se devrait n'offrir plus d'embarras; il suffirait de l'indiquer sur des cas particuliers. Ainsi la position des rois chez F2 et H1, ou celle des pions F2, G6 et H3 (voir la discussion de la théor. 6), le cavalier, n'a pas besoin de se tenir sur F3. pourra, qu'en général, il attaque la case G5, les blancs gagneront, s'ils ont le trait, et s'ils se tiennent sur G5, les blancs gagneront si les noirs ont le trait. Voici encore un autre exemple des cas généraux, que l'on

(x) on remarquera, en général, que le cavalier ne peut se trouver ici qu'à deux coups au plus de l'une des cases G4 ou H3.

766

J. des bl. vis F2, cou. à deux coups de G4, p. ex E8.  
 — 4. — H1, p. vis E6, F3, G6, H3.

Le pion G6 pourrait aussi être supprimé, avec en son lieu le pion F3, mais en cas de suppression de ce dernier, il faudrait toujours placer le roi blanc sur F1.

Les blancs ont le trait.

Bl. 1. Cas. E8-F6 — P. E6 E5  
 — 2. Cas. F6-G4 — P. E5 E4  
 — 3. Ro. F2 F1 — P. F3 F2  
 — 4. R. F1 F2.

Ce pion aurait dû être pris par le cavalier, au cas de non-existence du pion G6.

— 5. — R. F2 F1 — P. G6 G5  
 — 6. Cas. G4 E3 etc.

Les blancs doivent toujours suivre la même marche, quels que soient les contre-coups des noirs. Mais, si ces derniers ont le trait, ils rendront la partie nulle, en sacrifiant les pions des lignes E, F et G, et puis en jouant H3 H2. Si l'un des pions sur les lignes E et G se trouvait sur E7 ou G7, le jeu serait nul, quel que fût le côté qui commence.

Deuxième exemple vis F2 et H1, p. vis D8, F6, H3, cou. G6, les noirs ont le trait etc.

Il y a ici une situation d'un genre tout différent, et qui fait des limites que nous n'avons pas jusqu'à présent, dépassées. Il en existe une toute semblable nous le voir à D8, et les autres possibles de leur espèce.





Tableau systématique des cas, dans lesquels un roi et un cavalier gagnent contre un roi et un pion.

(Dans la région H de l'échiquier.)

| Cases  | Roi #4  | Roi #2   | Roi #2.   |
|--|---|--|---|
| F1 et H1.<br>Cas. E3, E9, F6, H2, H6,<br>si le blanc comm. et<br>si le blanc G4 dans les<br>cas. (7 cas) | Cas. 11, 13, E2, E3, E4, E5, F5, F6, H2,<br>H3, H6, si le blanc comm.; F2+, G3+,<br>si le noir comm.; G4 dans les cas. (13 cas)                     |  | Cas. D1, D3, E2, E4, F5,<br>G4, H3 et H5, si le blanc comm.<br>(8 cas.) |
| F1 et H2   |   | Cas. C1, C3, C5, D2, D4, D6, E3, E7,<br>F2, F4, F6, G1, G3, G5, G7, H4, H6, si<br>le blanc comm.; et E2, E4, F5 et H5,<br>si le noir comm. (21 cas)  |   |
| F2 et H1.<br>Cas. E3, E5, F6, H2<br>et H6, si le blanc comm.; et<br>cavalier G4 dans les<br>cas. (7 cas) | Cas. C1, C3, D3, D4, D6, E2, E7, F4,<br>F6, G1, G4, G5, G7, H2, H4, H6, si le<br>blanc comm.; et E2, E4, F5, F6 et H5, si le<br>noir comm. (22 cas) | 10. F2 et G3 comm. échiquier   | Cas. E2, E4, F5, F6 et H5,<br>si le blanc comm. (5 cas)                 |
| F2 et H2.  |   | Cas. A2, A4, A6, B3, B5, B7, D3,<br>C2, C4, C6, C8, D1, D3, D5, D7, E2, E4,<br>E5, E6, E8, F5, F7, G2, G6, G8, H5, H7,<br>si le blanc comm.; C1, C3, C5, D2, D4, D6,<br>E7, F4, G4, G4+, G5, G7, H4, si le noir comm.<br>E3, F6, H6 dans les cas. (46 cas) |   |
| E3 et<br>G3 et<br>H1.  | Cas. G4, si le blanc comm. (3 cas)  | Cas. E2, E4, F5, F6 et H5, si le blanc comm.<br>(15 cas)   |   |

E1 et H1. Cav. G4, n. l. bl. Cav. E2, E4, F1, F5, G4 et H1, n. l. bl.  
com. (1 car)

E2 et H1. Cav. G4, n. l. bl. com. Cav. E4, F1, F5, G4, et H1, n. l. bl.  
(1 car) bl. com. (5 car)

F3 et H2. Cav. C1, C3, C5, D2, D4, D6, E3, E7,  
F4, F6, G1, G3, G5, G7, H4, H6, n.  
l. bl. com., E2, n. l. bl. com. (17 car)

E3 et H2. Cav. C1, C3, C5, D2, D4, D6, E2, E7,  
F4, F6, G1, G3, G5, G7, H4, H6, n.  
l. bl. com. (16 car)

E1 et H2. Cav. C1, C3, C5, D2, D4, D6, E2, E3,  
E4, E7, F4, F5, F6, G1, G3, G5, G7,  
H4, H5, H6, n. l. bl. com. (20 car)

E1 et H2. Item, moins E2, n. l. bl. com. n. l. bl.  
(19 car)

|   |    |
|---|----|
| 7 | 19 |
| 7 | 17 |
| 3 | 16 |
| 1 | 15 |
| 1 | 14 |
| 1 | 13 |
| 1 | 12 |
| 1 | 11 |
| 1 | 10 |
| 1 | 9  |
| 1 | 8  |
| 1 | 7  |
| 1 | 6  |
| 1 | 5  |
| 1 | 4  |
| 1 | 3  |
| 1 | 2  |
| 1 | 1  |
| 1 | 0  |

total 106 (106 car) n. l. bl. com. E1, F1, G1, H1, n. l. bl.  
com. (106 car)

23. 2/2

2. 2a  
10. 2a  
10. 2a  
10. 2a



3. Lf. des Anmerkungen, über die Pringen gegen die furch der Lurien an die Schloßhaupten aus:

linsen, findet sich in den ital. Handschriften, die die Lurien in die Schloßhaupten  
Gren, Schloßhaupten.

Gren am 1. Sept. der ersten, 1752 - am 1. Sept. der zweiten, 1753, ist durchgesetzt per le Si. G.<sup>re</sup> -

des piers qui composent le jeu des échecs sués:

8. La plus nouvelle  
Académie des Jeux.  
Amsterdam 1752.  
Jah. II. S. 198

Les deux chevaliers sont considérés comme étant propres au commencement et  
dans la suite pour attaquer, mais ils sont de peu d'importance pour la fin.

Les piers in dem Schloßhaupten de la marche des échecs:

1. 191: C'est aussi pour cela qu'un chevalier fait de bonne coupe au commencement d'un  
combat, et qu'on les aime beaucoup, pour s'avancer jusqu'au Roi adverse, car  
lui livrer combat, et quelquefois écorcher et même c'est pourquoi il est bon de  
l'employer des premiers, parce que sa puissance diminue à mesure que le jeu  
s'avance, étant certain que deux chevaliers seuls ne peuvent mettre un Roi  
en échec.

des piers in dem Schloßhaupten de la marche des échecs: 1. 191 - 1. 192 - 1. 193 - 1. 194 - 1. 195 - 1. 196 - 1. 197 - 1. 198 - 1. 199 - 1. 200 - 1. 201 - 1. 202 - 1. 203 - 1. 204 - 1. 205 - 1. 206 - 1. 207 - 1. 208 - 1. 209 - 1. 210 - 1. 211 - 1. 212 - 1. 213 - 1. 214 - 1. 215 - 1. 216 - 1. 217 - 1. 218 - 1. 219 - 1. 220 - 1. 221 - 1. 222 - 1. 223 - 1. 224 - 1. 225 - 1. 226 - 1. 227 - 1. 228 - 1. 229 - 1. 230 - 1. 231 - 1. 232 - 1. 233 - 1. 234 - 1. 235 - 1. 236 - 1. 237 - 1. 238 - 1. 239 - 1. 240 - 1. 241 - 1. 242 - 1. 243 - 1. 244 - 1. 245 - 1. 246 - 1. 247 - 1. 248 - 1. 249 - 1. 250 - 1. 251 - 1. 252 - 1. 253 - 1. 254 - 1. 255 - 1. 256 - 1. 257 - 1. 258 - 1. 259 - 1. 260 - 1. 261 - 1. 262 - 1. 263 - 1. 264 - 1. 265 - 1. 266 - 1. 267 - 1. 268 - 1. 269 - 1. 270 - 1. 271 - 1. 272 - 1. 273 - 1. 274 - 1. 275 - 1. 276 - 1. 277 - 1. 278 - 1. 279 - 1. 280 - 1. 281 - 1. 282 - 1. 283 - 1. 284 - 1. 285 - 1. 286 - 1. 287 - 1. 288 - 1. 289 - 1. 290 - 1. 291 - 1. 292 - 1. 293 - 1. 294 - 1. 295 - 1. 296 - 1. 297 - 1. 298 - 1. 299 - 1. 300 - 1. 301 - 1. 302 - 1. 303 - 1. 304 - 1. 305 - 1. 306 - 1. 307 - 1. 308 - 1. 309 - 1. 310 - 1. 311 - 1. 312 - 1. 313 - 1. 314 - 1. 315 - 1. 316 - 1. 317 - 1. 318 - 1. 319 - 1. 320 - 1. 321 - 1. 322 - 1. 323 - 1. 324 - 1. 325 - 1. 326 - 1. 327 - 1. 328 - 1. 329 - 1. 330 - 1. 331 - 1. 332 - 1. 333 - 1. 334 - 1. 335 - 1. 336 - 1. 337 - 1. 338 - 1. 339 - 1. 340 - 1. 341 - 1. 342 - 1. 343 - 1. 344 - 1. 345 - 1. 346 - 1. 347 - 1. 348 - 1. 349 - 1. 350 - 1. 351 - 1. 352 - 1. 353 - 1. 354 - 1. 355 - 1. 356 - 1. 357 - 1. 358 - 1. 359 - 1. 360 - 1. 361 - 1. 362 - 1. 363 - 1. 364 - 1. 365 - 1. 366 - 1. 367 - 1. 368 - 1. 369 - 1. 370 - 1. 371 - 1. 372 - 1. 373 - 1. 374 - 1. 375 - 1. 376 - 1. 377 - 1. 378 - 1. 379 - 1. 380 - 1. 381 - 1. 382 - 1. 383 - 1. 384 - 1. 385 - 1. 386 - 1. 387 - 1. 388 - 1. 389 - 1. 390 - 1. 391 - 1. 392 - 1. 393 - 1. 394 - 1. 395 - 1. 396 - 1. 397 - 1. 398 - 1. 399 - 1. 400 - 1. 401 - 1. 402 - 1. 403 - 1. 404 - 1. 405 - 1. 406 - 1. 407 - 1. 408 - 1. 409 - 1. 410 - 1. 411 - 1. 412 - 1. 413 - 1. 414 - 1. 415 - 1. 416 - 1. 417 - 1. 418 - 1. 419 - 1. 420 - 1. 421 - 1. 422 - 1. 423 - 1. 424 - 1. 425 - 1. 426 - 1. 427 - 1. 428 - 1. 429 - 1. 430 - 1. 431 - 1. 432 - 1. 433 - 1. 434 - 1. 435 - 1. 436 - 1. 437 - 1. 438 - 1. 439 - 1. 440 - 1. 441 - 1. 442 - 1. 443 - 1. 444 - 1. 445 - 1. 446 - 1. 447 - 1. 448 - 1. 449 - 1. 450 - 1. 451 - 1. 452 - 1. 453 - 1. 454 - 1. 455 - 1. 456 - 1. 457 - 1. 458 - 1. 459 - 1. 460 - 1. 461 - 1. 462 - 1. 463 - 1. 464 - 1. 465 - 1. 466 - 1. 467 - 1. 468 - 1. 469 - 1. 470 - 1. 471 - 1. 472 - 1. 473 - 1. 474 - 1. 475 - 1. 476 - 1. 477 - 1. 478 - 1. 479 - 1. 480 - 1. 481 - 1. 482 - 1. 483 - 1. 484 - 1. 485 - 1. 486 - 1. 487 - 1. 488 - 1. 489 - 1. 490 - 1. 491 - 1. 492 - 1. 493 - 1. 494 - 1. 495 - 1. 496 - 1. 497 - 1. 498 - 1. 499 - 1. 500 - 1. 501 - 1. 502 - 1. 503 - 1. 504 - 1. 505 - 1. 506 - 1. 507 - 1. 508 - 1. 509 - 1. 510 - 1. 511 - 1. 512 - 1. 513 - 1. 514 - 1. 515 - 1. 516 - 1. 517 - 1. 518 - 1. 519 - 1. 520 - 1. 521 - 1. 522 - 1. 523 - 1. 524 - 1. 525 - 1. 526 - 1. 527 - 1. 528 - 1. 529 - 1. 530 - 1. 531 - 1. 532 - 1. 533 - 1. 534 - 1. 535 - 1. 536 - 1. 537 - 1. 538 - 1. 539 - 1. 540 - 1. 541 - 1. 542 - 1. 543 - 1. 544 - 1. 545 - 1. 546 - 1. 547 - 1. 548 - 1. 549 - 1. 550 - 1. 551 - 1. 552 - 1. 553 - 1. 554 - 1. 555 - 1. 556 - 1. 557 - 1. 558 - 1. 559 - 1. 560 - 1. 561 - 1. 562 - 1. 563 - 1. 564 - 1. 565 - 1. 566 - 1. 567 - 1. 568 - 1. 569 - 1. 570 - 1. 571 - 1. 572 - 1. 573 - 1. 574 - 1. 575 - 1. 576 - 1. 577 - 1. 578 - 1. 579 - 1. 580 - 1. 581 - 1. 582 - 1. 583 - 1. 584 - 1. 585 - 1. 586 - 1. 587 - 1. 588 - 1. 589 - 1. 590 - 1. 591 - 1. 592 - 1. 593 - 1. 594 - 1. 595 - 1. 596 - 1. 597 - 1. 598 - 1. 599 - 1. 600 - 1. 601 - 1. 602 - 1. 603 - 1. 604 - 1. 605 - 1. 606 - 1. 607 - 1. 608 - 1. 609 - 1. 610 - 1. 611 - 1. 612 - 1. 613 - 1. 614 - 1. 615 - 1. 616 - 1. 617 - 1. 618 - 1. 619 - 1. 620 - 1. 621 - 1. 622 - 1. 623 - 1. 624 - 1. 625 - 1. 626 - 1. 627 - 1. 628 - 1. 629 - 1. 630 - 1. 631 - 1. 632 - 1. 633 - 1. 634 - 1. 635 - 1. 636 - 1. 637 - 1. 638 - 1. 639 - 1. 640 - 1. 641 - 1. 642 - 1. 643 - 1. 644 - 1. 645 - 1. 646 - 1. 647 - 1. 648 - 1. 649 - 1. 650 - 1. 651 - 1. 652 - 1. 653 - 1. 654 - 1. 655 - 1. 656 - 1. 657 - 1. 658 - 1. 659 - 1. 660 - 1. 661 - 1. 662 - 1. 663 - 1. 664 - 1. 665 - 1. 666 - 1. 667 - 1. 668 - 1. 669 - 1. 670 - 1. 671 - 1. 672 - 1. 673 - 1. 674 - 1. 675 - 1. 676 - 1. 677 - 1. 678 - 1. 679 - 1. 680 - 1. 681 - 1. 682 - 1. 683 - 1. 684 - 1. 685 - 1. 686 - 1. 687 - 1. 688 - 1. 689 - 1. 690 - 1. 691 - 1. 692 - 1. 693 - 1. 694 - 1. 695 - 1. 696 - 1. 697 - 1. 698 - 1. 699 - 1. 700 - 1. 701 - 1. 702 - 1. 703 - 1. 704 - 1. 705 - 1. 706 - 1. 707 - 1. 708 - 1. 709 - 1. 710 - 1. 711 - 1. 712 - 1. 713 - 1. 714 - 1. 715 - 1. 716 - 1. 717 - 1. 718 - 1. 719 - 1. 720 - 1. 721 - 1. 722 - 1. 723 - 1. 724 - 1. 725 - 1. 726 - 1. 727 - 1. 728 - 1. 729 - 1. 730 - 1. 731 - 1. 732 - 1. 733 - 1. 734 - 1. 735 - 1. 736 - 1. 737 - 1. 738 - 1. 739 - 1. 740 - 1. 741 - 1. 742 - 1. 743 - 1. 744 - 1. 745 - 1. 746 - 1. 747 - 1. 748 - 1. 749 - 1. 750 - 1. 751 - 1. 752 - 1. 753 - 1. 754 - 1. 755 - 1. 756 - 1. 757 - 1. 758 - 1. 759 - 1. 760 - 1. 761 - 1. 762 - 1. 763 - 1. 764 - 1. 765 - 1. 766 - 1. 767 - 1. 768 - 1. 769 - 1. 770 - 1. 771 - 1. 772 - 1. 773 - 1. 774 - 1. 775 - 1. 776 - 1. 777 - 1. 778 - 1. 779 - 1. 780 - 1. 781 - 1. 782 - 1. 783 - 1. 784 - 1. 785 - 1. 786 - 1. 787 - 1. 788 - 1. 789 - 1. 790 - 1. 791 - 1. 792 - 1. 793 - 1. 794 - 1. 795 - 1. 796 - 1. 797 - 1. 798 - 1. 799 - 1. 800 - 1. 801 - 1. 802 - 1. 803 - 1. 804 - 1. 805 - 1. 806 - 1. 807 - 1. 808 - 1. 809 - 1. 810 - 1. 811 - 1. 812 - 1. 813 - 1. 814 - 1. 815 - 1. 816 - 1. 817 - 1. 818 - 1. 819 - 1. 820 - 1. 821 - 1. 822 - 1. 823 - 1. 824 - 1. 825 - 1. 826 - 1. 827 - 1. 828 - 1. 829 - 1. 830 - 1. 831 - 1. 832 - 1. 833 - 1. 834 - 1. 835 - 1. 836 - 1. 837 - 1. 838 - 1. 839 - 1. 840 - 1. 841 - 1. 842 - 1. 843 - 1. 844 - 1. 845 - 1. 846 - 1. 847 - 1. 848 - 1. 849 - 1. 850 - 1. 851 - 1. 852 - 1. 853 - 1. 854 - 1. 855 - 1. 856 - 1. 857 - 1. 858 - 1. 859 - 1. 860 - 1. 861 - 1. 862 - 1. 863 - 1. 864 - 1. 865 - 1. 866 - 1. 867 - 1. 868 - 1. 869 - 1. 870 - 1. 871 - 1. 872 - 1. 873 - 1. 874 - 1. 875 - 1. 876 - 1. 877 - 1. 878 - 1. 879 - 1. 880 - 1. 881 - 1. 882 - 1. 883 - 1. 884 - 1. 885 - 1. 886 - 1. 887 - 1. 888 - 1. 889 - 1. 890 - 1. 891 - 1. 892 - 1. 893 - 1. 894 - 1. 895 - 1. 896 - 1. 897 - 1. 898 - 1. 899 - 1. 900 - 1. 901 - 1. 902 - 1. 903 - 1. 904 - 1. 905 - 1. 906 - 1. 907 - 1. 908 - 1. 909 - 1. 910 - 1. 911 - 1. 912 - 1. 913 - 1. 914 - 1. 915 - 1. 916 - 1. 917 - 1. 918 - 1. 919 - 1. 920 - 1. 921 - 1. 922 - 1. 923 - 1. 924 - 1. 925 - 1. 926 - 1. 927 - 1. 928 - 1. 929 - 1. 930 - 1. 931 - 1. 932 - 1. 933 - 1. 934 - 1. 935 - 1. 936 - 1. 937 - 1. 938 - 1. 939 - 1. 940 - 1. 941 - 1. 942 - 1. 943 - 1. 944 - 1. 945 - 1. 946 - 1. 947 - 1. 948 - 1. 949 - 1. 950 - 1. 951 - 1. 952 - 1. 953 - 1. 954 - 1. 955 - 1. 956 - 1. 957 - 1. 958 - 1. 959 - 1. 960 - 1. 961 - 1. 962 - 1. 963 - 1. 964 - 1. 965 - 1. 966 - 1. 967 - 1. 968 - 1. 969 - 1. 970 - 1. 971 - 1. 972 - 1. 973 - 1. 974 - 1. 975 - 1. 976 - 1. 977 - 1. 978 - 1. 979 - 1. 980 - 1. 981 - 1. 982 - 1. 983 - 1. 984 - 1. 985 - 1. 986 - 1. 987 - 1. 988 - 1. 989 - 1. 990 - 1. 991 - 1. 992 - 1. 993 - 1. 994 - 1. 995 - 1. 996 - 1. 997 - 1. 998 - 1. 999 - 1. 1000 - 1. 1001 - 1. 1002 - 1. 1003 - 1. 1004 - 1. 1005 - 1. 1006 - 1. 1007 - 1. 1008 - 1. 1009 - 1. 1010 - 1. 1011 - 1. 1012 - 1. 1013 - 1. 1014 - 1. 1015 - 1. 1016 - 1. 1017 - 1. 1018 - 1. 1019 - 1. 1020 - 1. 1021 - 1. 1022 - 1. 1023 - 1. 1024 - 1. 1025 - 1. 1026 - 1. 1027 - 1. 1028 - 1. 1029 - 1. 1030 - 1. 1031 - 1. 1032 - 1. 1033 - 1. 1034 - 1. 1035 - 1. 1036 - 1. 1037 - 1. 1038 - 1. 1039 - 1. 1040 - 1. 1041 - 1. 1042 - 1. 1043 - 1. 1044 - 1. 1045 - 1. 1046 - 1. 1047 - 1. 1048 - 1. 1049 - 1. 1050 - 1. 1051 - 1. 1052 - 1. 1053 - 1. 1054 - 1. 1055 - 1. 1056 - 1. 1057 - 1. 1058 - 1. 1059 - 1. 1060 - 1. 1061 - 1. 1062 - 1. 1063 - 1. 1064 - 1. 1065 - 1. 1066 - 1. 1067 - 1. 1068 - 1. 1069 - 1. 1070 - 1. 1071 - 1. 1072 - 1. 1073 - 1. 1074 - 1. 1075 - 1. 1076 - 1. 1077 - 1. 1078 - 1. 1079 - 1. 1080 - 1. 1081 - 1. 1082 - 1. 1083 - 1. 1084 - 1. 1085

[illegible]

12. The blue springer fish was now sleeping and only the small fish and small fish were swimming, but the fish were very near the bottom of the lake.

[illegible]

L. 10. N. 255 Cap. XIV del valore ordinario de' Pizzi finge che Annamaling finge:

Il tutto regolarmente nel principio, e nella metà de' giuochi; mercecchè verso la fine le varierissime circostanze non lasciano luogo a regole universali, e dire anzi dalla esperienza comprovarsi essere proprio d'alcuni Pizzi verso la fine di diminuire la loro forza, com'è della Donna, e del Cavallo; e d'altri essere proprio d'aumentarla, com'è del Reo, e del Pedone &c.

Samuel in Europa - Frankfurt 1803. J. 110.

Alles regelmäßig im Anfang und in der Hälfte des Spiels, und gegen  
Ende des allg. mannigfaltiges Verhalten beim allgemeinen und fischen  
Regeln gehalten. In, dass die Befahrung beweist, dass bei einigen  
Sägen die Haken ganz im Anfang, abnimmt, wie bei der Krönung und  
dem Hängen, und bei anderen, dass sie zunimmt, wie bei den Fischen und  
den Linsen 2. f. w

Porzioni - Il ginoro incomparabile degli Sfranchi. Terza Edizione. Modena 1782 - pag. 12: <sup>(Venezia 1801. t. 19)</sup>  
Tapparsi in fine, che quanto si è stabilito sopra il valore ordinario de' Pezzi per regolare i contratti, s'intende nel principio, e nel mezzo del ginoro; poichè le varie circostanze, e le stravaganze moltiplici verso la fine non lavorano lungo a regole universali, e sicure, comprovandosi anzi dall' esperienza, che alcuni Pezzi nella fine diminuiscono le proprie forze, come la Don., e il Cav., e altri l'aumentano, come il Roc., e il Pedone.









Wise /  
new /  
off .

me

from y

2 ,

of the

gan

being

the

the



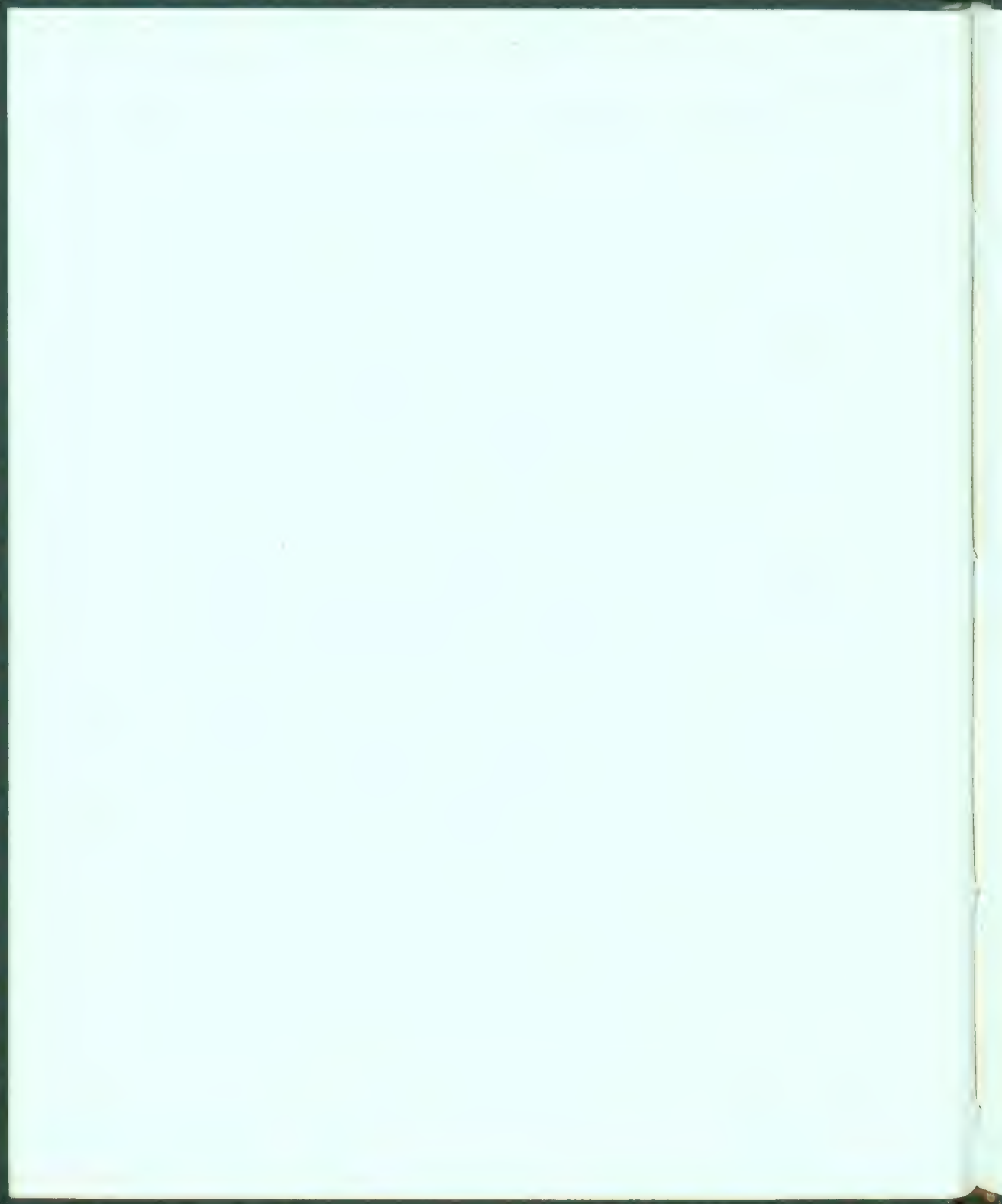




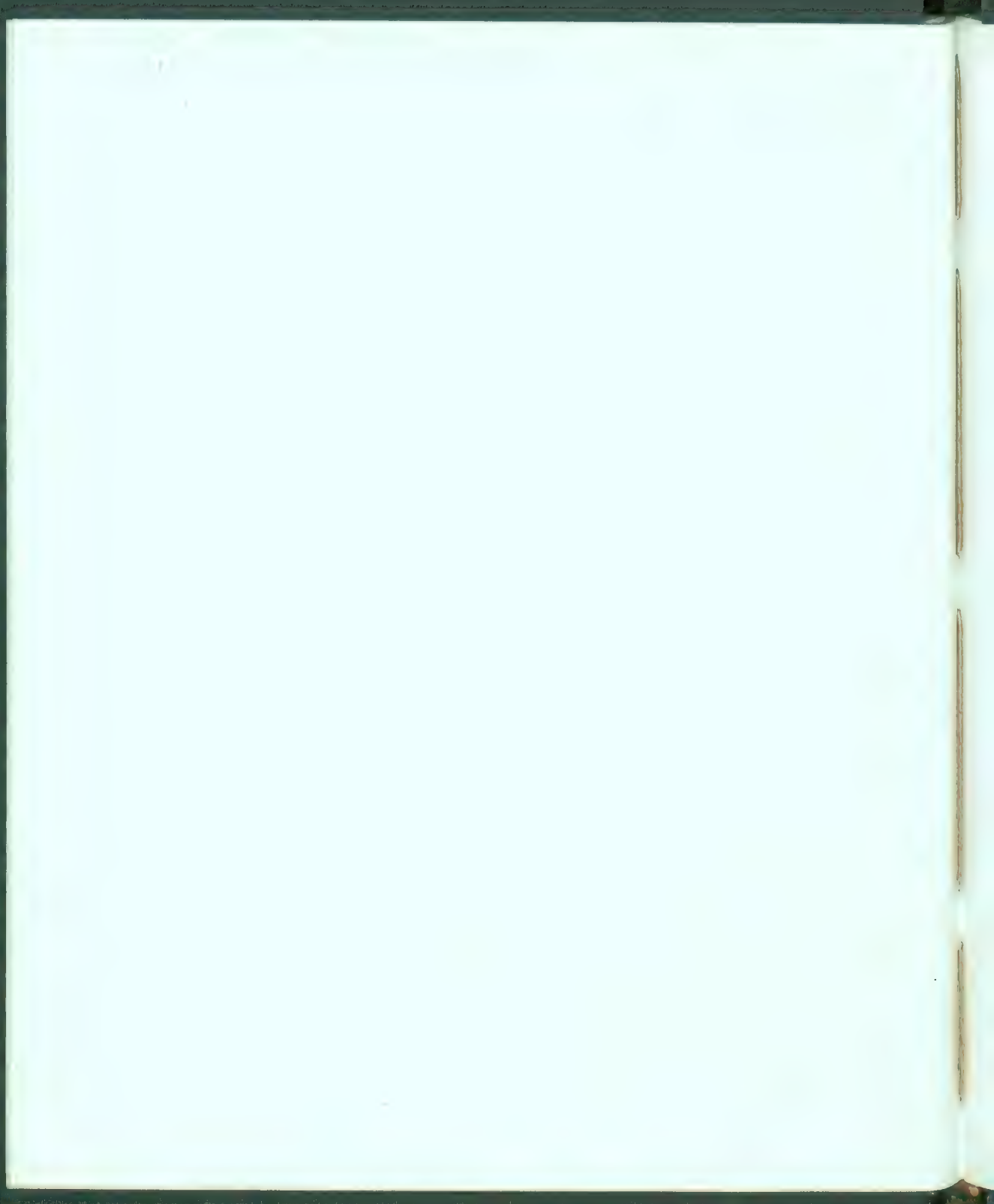








































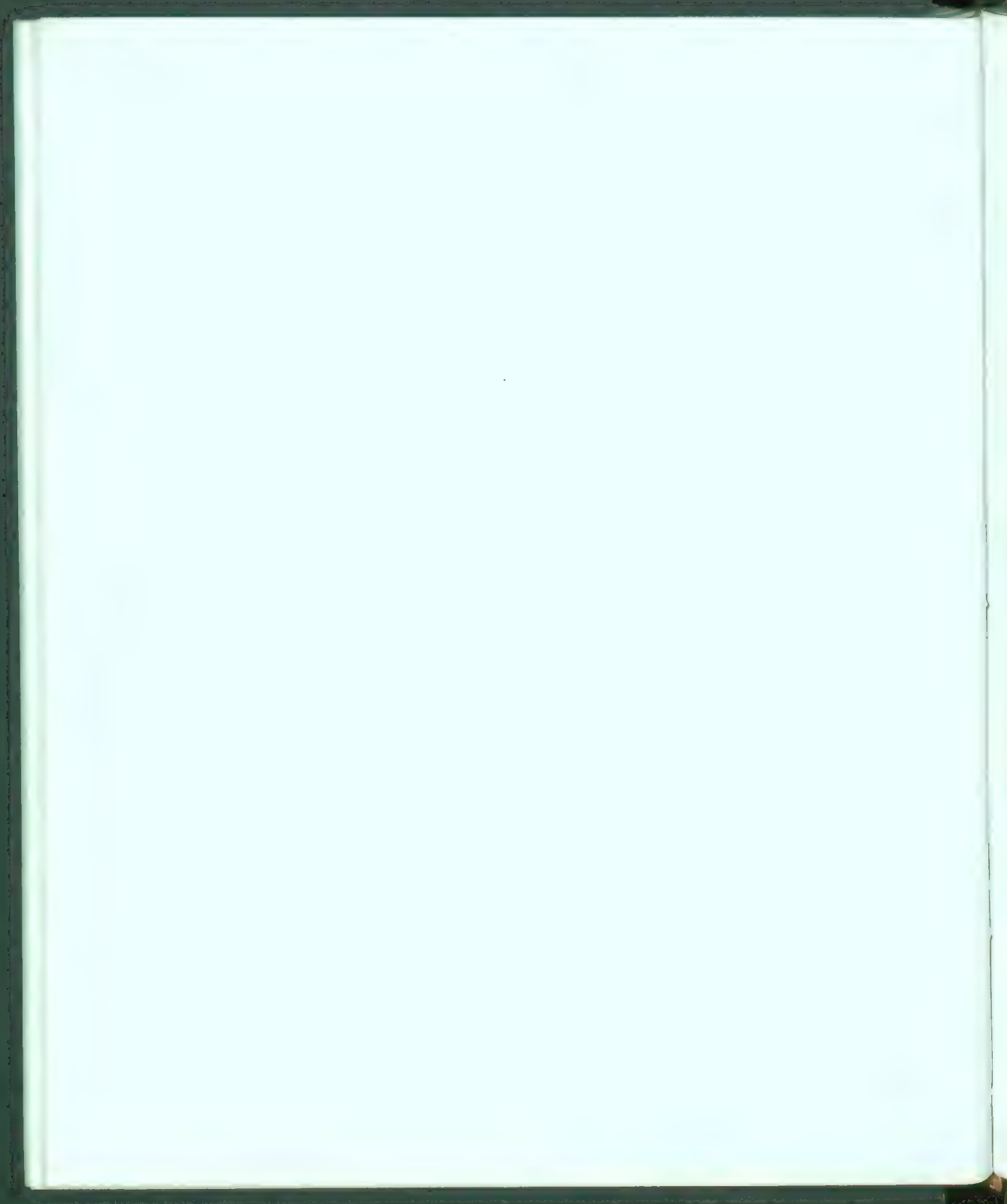




















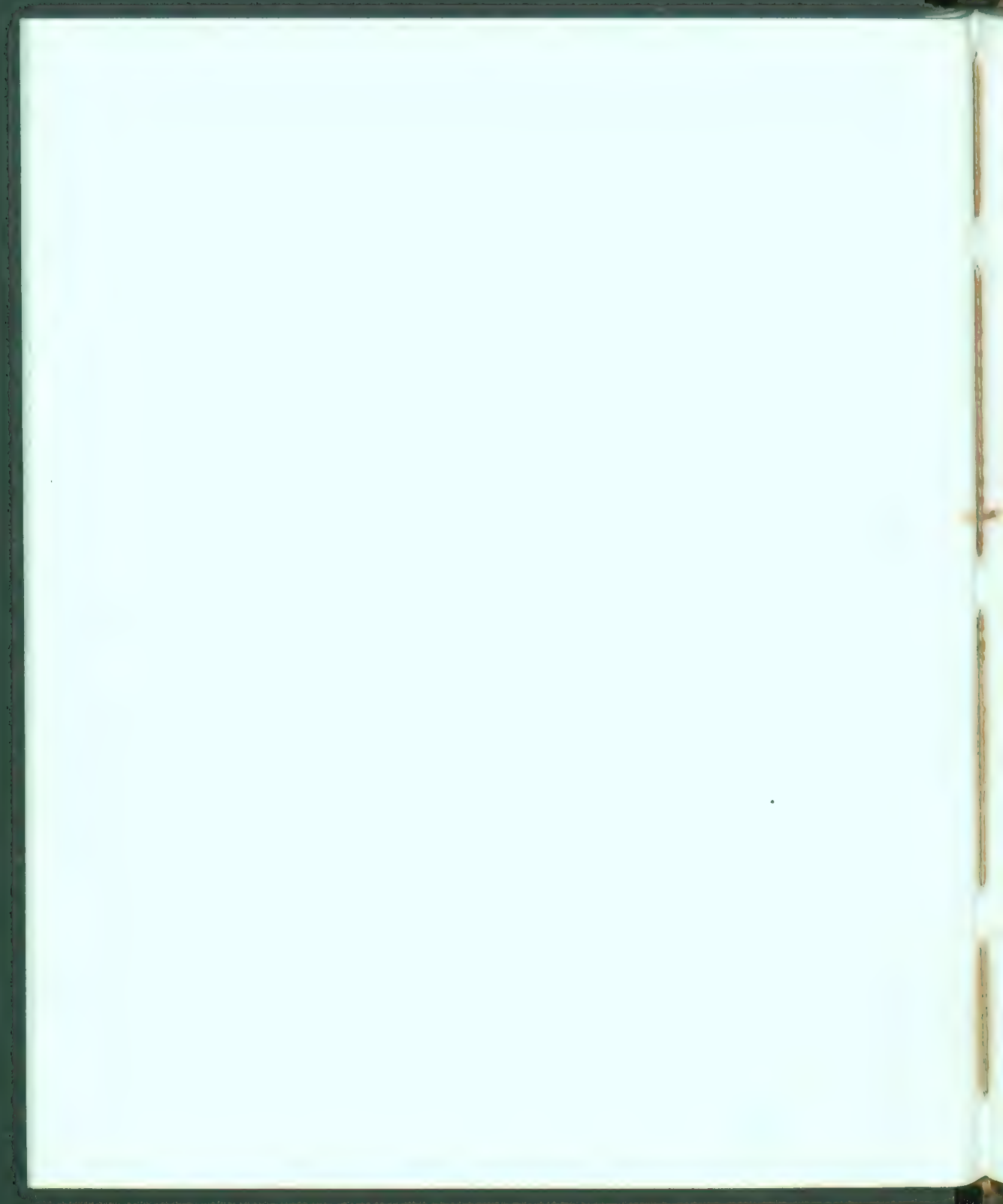










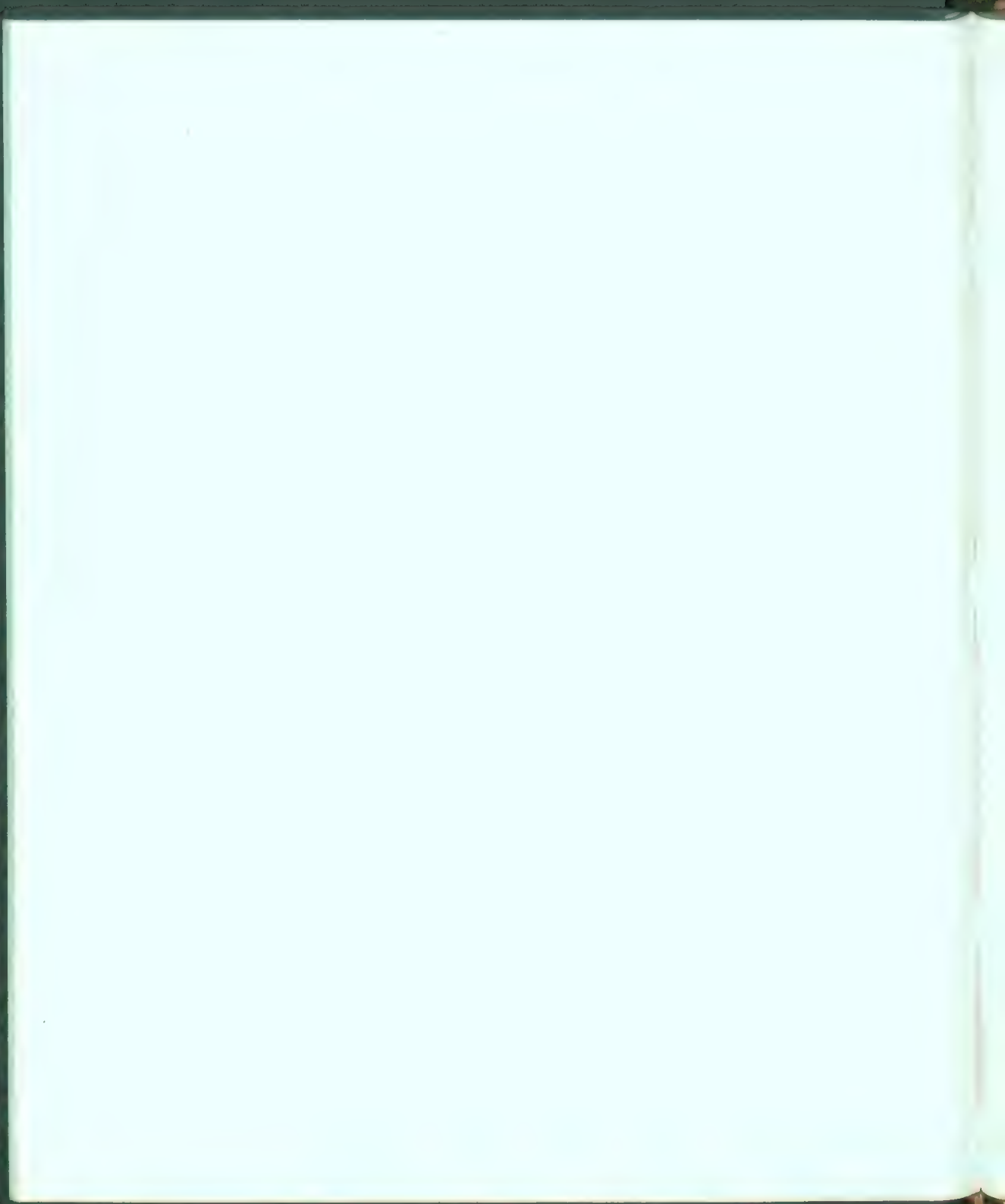














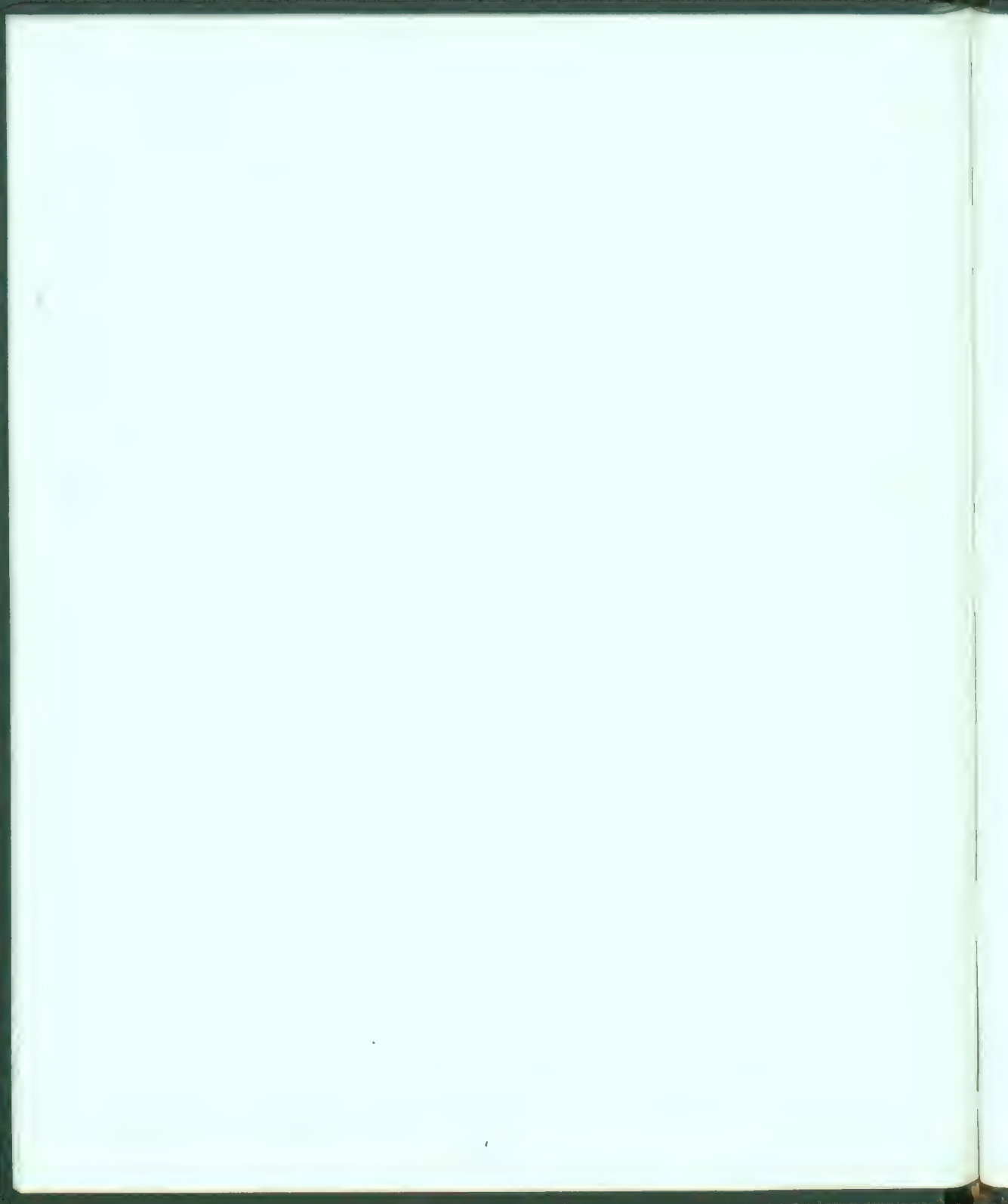






























































|        |                            |         |     |              |
|--------|----------------------------|---------|-----|--------------|
| P. 20. | 3 x 12 v. 1. s. Mann. Cav. | 94. 75° | Cal | E 3°         |
| - 22.  | 3 12 v. 1. s. Mann. Cav.   | 95. 76° | ... | from #6- 45° |
| - 44.  | 11 v. 1. s. Mann. Cav.     | —       | —   | Cav.         |
| 46.    | 14 v. 1. s. Mann. Cav.     | —       | —   | on           |



10. 66  
N. 44



